HARDWARE-SPECIAL: ALTE SPIELE UNTER WINDOWS 7



www.pcaction.de



VOLLVERSION, MODS & MAPS UND VIDEOS AUF HEFT-DVD

TITAN QUEST

Verkürzen Sie die Wartezeit auf Diablo 3: Sagenhaftes Action-Rollenspiel mit süchtig machendem Gameplay und toller Story!

VIDEOS & TRAILER: Assassin's Creed: Brotherhood, Brink, Battlefield 3, The Witcher 2: Assassins of Kings, Hunted: Die Schmiede der Finsternis, Homefront, Bloodgame, Need for Speed: Shift 2 Unleashed u. v. m.

MODS & MAPS: Großes Mod-Special zu unserer Vollversion Titan Quest, High-Res-Texture-Pack für Dragon Age 2, Crysis-Mod Cryhunter 3 u. v. m.



PC-VERSION EXKLUSIV ANGESPIELT!

DUKE NUKEM FOREVER

- Exklusiv gezockt: Die erste Spielstunde im Detailcheck
- Massig neue Bilder und Fakten zum Mehrspielermodus



DEAD ISLAND

VORSCHAU | Zu hart für Deutschland? Brutale Zombie-Action im Urlaubsparadies von den Call-of-Juarez-Machern!

05/2011 | € 5,50



4 195002 705506 05
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

AUF 50 SEITEN: DIE TOP-SPIELE DER NÄCHSTEN MONATE



Prey 2 • Portal 2
Reckoning
Space Marine

Brink • Hunted
Dungeon Siege 3
Saints Row 3

Gehasst, geliebt – verdammt, vergöttert

All diese Adjektive treffen auf die PC ACTION und unseren Titelhelden in diesem Monat zu – **den unkaputtbaren, den einzigartigen Herzog des schlechten Geschmacks!** Aber egal, was man vom Duke hält – er ist unbestritten eine Ausnahmeerscheinung, genauso wie sein aktuelles Spiel: Kein Titel ist länger in Entwicklung, kein Titel wurde öfter verschoben als **Duke Nukem Forever**. Als nach der 3D-Realms-Pleite Gearbox die Entwicklungszügel übernahm, sah es lange Zeit gut für die Rückkehr des Action-Helden aus, sogar einen Release-Termin gab es. Als Gearbox nun kürzlich **Duke Nukem Forever** erneut verschob (zwar nur um fünf Wochen, aber immerhin) wollten wir endlich Gewissheit: Wie fertig ist der abgedrehte Ego-Shooter denn nun wirklich? Droht eine weitere Verschiebung? Nach langen und harten Verhandlungen mit Hersteller Take 2 freuen wir uns, Ihnen eine Weltpremiere präsentieren zu können: **Die PC ACTION ist weltweit das erste Magazin, das selbst erstellte Bilder der PC-Version von Duke Nukem Forever veröffentlichen darf.** Entstanden sind die Screenshots im Rahmen eines ebenso weltexklusiven Anspieltermins, bei dem wir die ersten fünf Stunden der Solokampagne genießen durften. Ab Seite 16 lesen Sie den Anspielbericht von Redakteur Christoph Schuster (oder vom „Auserwählten", wie er seit dem Termin in der Redaktion genannt wird).

Duke Nukem Forever ist aber keineswegs das einzige außergewöhnliche Vorschau-Thema im Heft: Egal ob **Dead Island, Saints Row: The Third, Space Marine, Portal 2, Reckoning** oder **Dungeon Siege 3** – da kommen in nächster Zeit ein paar echt interessante Spiele auf uns zu.



Rotes Hemdchen, Zigarren in der Hand: Redakteur Christoph Schuster hat stilgerecht einige Stunden mit dem Duke verbracht und war einfach nur begeistert!



Während der Vorschau-Teil geradezu überquillt, ist unser Testbereich nach den dicken Releases im letzten Monat und den ebenso wichtigen Erscheinungen im Mai diesmal eher übersichtlich. Die wenigen Spiele sind aber alles Hochkaräter: **Homefront, Assassin's Creed: Brotherhood, Rift** und **Shift 2: Unleashed** haben sich ihre PC ACTION-Awards redlich verdient.

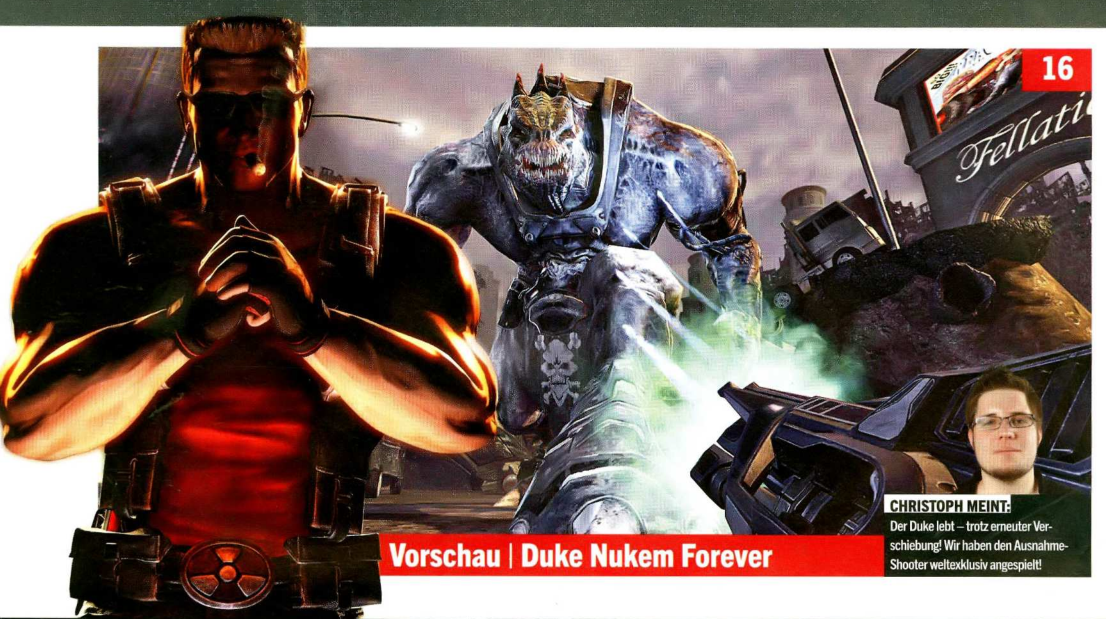
Natürlich sind wir Ihnen zudem noch den Mehrspieler-Nachtest zu **Crysis 2** schuldig. Den haben wir zusammen mit wertvollen Einsteiger- und Profitipps zum Mehrspieler-Modus und einem Serien-Rückblick in unsere **exklusive Crysis-2-Beilage** gepackt.

Zu guter Letzt wollen wir Sie noch auf ein ganz besonderes Jubiläum aufmerksam machen. Wie aufmerksame Leser wissen, feierte PC ACTION kürzlich 15. Geburtstag – der Verlag Computec Media AG, in dem Ihre Lieblingszeitschrift erscheint, feiert im April sogar sein 20-jähriges Bestehen im Zeitschriftenbereich. Das Motto des erfolgreichen Verlagshauses hat damals wie heute Bestand: **Passion for Electronic Entertainment.** Erhalten auch Sie sich diese Spielleidenschaft, dann lesen wir uns auch die nächsten 20 Jahre.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



CHRISTOPH MEINT: Der Duke lebt – trotz erneuter Verschiebung! Wir haben den Ausnahme-Shooter weltexklusiv angespielt!

Vorschau | Duke Nukem Forever

Heftinhalt 05/11

Start

DVD-Inhalt	5
Editorial	3
Inhalt	4
Redaktionsvorstellung	6

Vorschau

Brink	44
▶ Dead Island	24
▶ Duke Nukem Forever	16
Dungeon Siege 3	52
Forsaken World	50
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	40
Kingdoms of Amalur: Reckoning	62
Mount & Blade: With Fire and Sword	49
Mythos	51
Operation Flashpoint: Red River	30
Portal 2	48
▶ Prey 2	34
Saints Row: The Third	56
Space Marine	60

Magazin |

Bloodgame	12
Fable 3	9
Hellbreed	13
Prototype 2	13
Roleplay Convention 2011 (Veranstaltung)	10
World Invasion – Battle L.A. (Gewinnspiel)	12

Standards |

Most Wanted	14

Test

Assassin's Creed: Brotherhood	76
Bloodline Champions	80
Crazy Machines: Elements	80
Die Sims: Mittelalter	81
Ghostbusters: Sanctum of Slime	83
Homefront	68
Lego Star Wars 3: The Clone Wars	83
Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie	81
Revenge of the Titans	82
Rift	72
Schrott des Monats: OMSI	84
Shift 2: Unleashed	74
Wildlife Park 3	82

Standards |

Meinungsmache	67
Releaseliste	86
So testen wir	66
Top-Spiele	88

Extra

▶ Hardware- und Tuning-Tipps |

Alte Spiele unter Windows 7	92

Mods & Maps |

Crysis	98
Dragon Age 2	99
Dragon Age: Origins	99
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	100
Titan Quest	105
Titan Quest: Immortal Throne	102

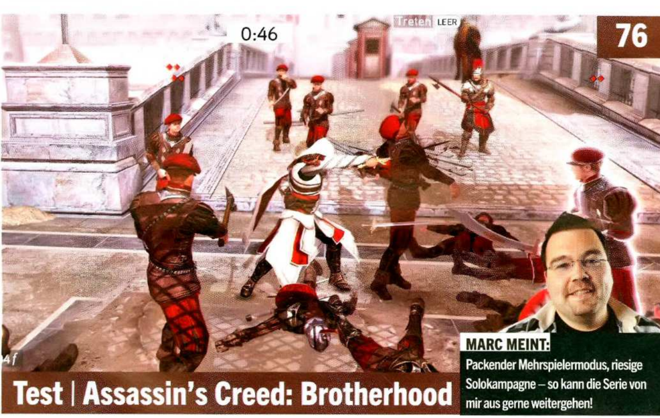
Abspann

Heftvorschau	114
Impressum	110
Top 10	106
Leserbriefe	108
Vollversion: Titan Quest	112



JÜRGEN MEINT:
Ein Action-Spiel wie für mich gemacht: Urlaubsstimmung, Zombies, Waffenbaukasten – so muss das sein!

Vorschau | Dead Island



MARC MEINT:
Packender Mehrspielermodus, riesige Solokampagne – so kann die Serie von mir aus gerne weitergehen!

Test | Assassin's Creed: Brotherhood

SPIELE IM HEFT

Spiel	Seite
Assassin's Creed: Brotherhood, Test	76
Bloodgame, Magazin	12
Bloodline Champions, Test	80
Brink, Vorschau	44
Crazy Machines: Elements, Test	80
Crysis, Extra	98
Dead Island, Vorschau	24
Die Sims: Mittelalter, Test	81
Dragon Age 2, Extra	99
Dragon Age: Origins, Extra	99
Duke Nukem Forever, Vorschau	16
Dungeon Siege 3, Vorschau	52
Fable 3, Magazin	9
Forsaken World, Vorschau	50
Ghostbuster: Sanctum of Slime, Test	83
Hellbreed, Magazin	13
Homefront, Test	68
Hunted: Die Schmiede der Finsternis, Vorschau	40
Kingdoms of Amalur: Reckoning, Vorschau	62
Lego Star Wars 3: The Clone Wars, Test	83
Mount & Blade: With Fire & Sword, Vorschau	49
Mythos, Vorschau	51
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer, Extra	100
OMSI, Test	84
Operation Flashpoint: Red River, Vorschau	30
Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie, Test	81
Portal 2, Vorschau	48
Prey 2, Vorschau	34
Prototype 2, Magazin	13
Revenge of the Titans, Test	82
Rift, Test	72
Saints Row: The Third, Vorschau	56
Shift 2: Unleashed, Test	74
Space Marine, Vorschau	60
Titan Quest, Extra	105
Titan Quest: Immortal Throne, Extra	102
Wildlife Park 3, Test	82

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Titan Quest

VIDEOS (SEITE 2)
Assassin's Creed: Brotherhood
Battlefield 3
Brink
Homefront
Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Shift 2 – Unleashed
Schrott des Monats: OMSI – Der Omnibussimulator
The Witcher 2: Assassins of Kings
Titan Quest

TRAILER (SEITE 2)
Bloodgame

MODS & MAPS (SEITE 1)
Neverwinter Nights 2
- Der Fluch der Zwerge 3.2

Titan Quest
- Andromeda's Sacrifice
- Lilith: The Will of the Demon
- Sprachpaket

MODS & MAPS (SEITE 2)
Crysis
- Cryhunter 3

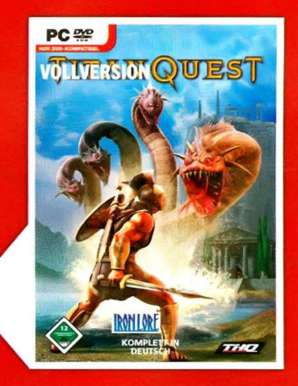
Dragon Age 2
- High Resolution Texture Pack

Titan Quest
- Underlord

EXTRAS (SEITE 1)
PCA-Titelsong
- Skin Diary – Brother in my Belly

TOOLS (SEITE 1)
7Zip
Adobe Reader
Direct X 9.0c
Gamers.IRC
VideoLAN VLC Media Player
WinRAR





DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

HAT:
... seinen RX-8 geschrottet und muss jetzt U-Bahn fahren.

HASST:
... U-Bahn-Fahren und das, obwohl er schon viele tolle Kontakte geknüpft hat, zum Beispiel zu den am Nürnberger Plärrer abhängenden Trinkfreunden „Roter Zinken".

BESTAND:
... die Aufnahmeprüfung bei den Rotzinken und wird zwar bald wieder ein Auto, aber keinen Schein mehr haben.

PATRICK SCHMID // TRAINEE



(Action-)Adventures, Sport, Shooter, RPGs

GIBT JETZT EINFACH MAL AN:
... mit seinem glorreichen dritten Platz beim **PES** Media Cup 2011. War ein echt cooler Abend!

SPIELT:
... **Crysis 2** und war nach anfänglicher Enttäuschung am Ende dann doch hin und weg.

FREUT SICH:
... auf eine Woche Urlaub an der türkischen Riviera. Ohne PC oder Spielkonsolen! Juhu!

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... viel zu wenig, dafür, dass er gerade seine zweimonatige Elternzeit zu Hause ~~absitzen muss~~ verbringen darf.

HÖRT BEI SEINEN SELTENEN BÜROBESUCHEN:
... Dieter Kropps „Deine scharfen Moleküle" in einer absolut unkollegialen Lautstärke. Mein Frühlingshit!

SIEHT IN LETZTER ZEIT:
... einerseits mehr Scheiße, als ihm lieb ist, und andererseits die Dinge positiv: Bald darf er wieder Vollzeit arbeiten.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

KOMMT:
... sich zurzeit vor wie bei den **Sims**. Möbel für die neue Wohnung kaufen, aufbauen, einrichten, Nachbarn kennenlernen, „zwischendurch" arbeiten gehen – und trotz der 286 Tassen Kaffee am Tag auf dem Boden einpennen.

GRÜSST:
... die Bundeshauptstadt. Denn die findet er ganz toll, seit jemand aus Spandau etwas gefunden hat, das ihm leider verloren gegangen war.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

LEIDET:
... seit der **Duke Nukem Forever**-Anspielsession unter massivem Testosteron-Überschuss.

FÜHLT SICH ZUM FEIERN ANIMIERT DURCH:
... Rise Against „Endgame", die neue Dropkick Murphys und Stefan Dettls „Rockstar". Bierlaune galore!

GIBT SICH IM KINO:
... **Battle: LA** und **Sucker Punch** – sicher beide mies. ^^

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was man von der Couch aus zocken kann

TRÄGT EIN MEDIACUPSIEGERBESIEGER-SHIRT:
Vorrundensiege zählen am Ende nichts! Auch wenn man dem späteren Titelträger die einzige Niederlage zugefügt hat. War aber toll, viele alte Freunde und Kollegen zu treffen! Und an den agilen Assassinen Patrick natürlich kollegiale Glückwünsche! Zylone!!!

FOLGT GANZ MÄNNLICH:
... Christoph ins Kino. Manchmal muß man Dinge einfach tun, selbst wenn man es eigentlich besser weiß ...

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



SIEHT:
... endlich ein, dass sie hier nix verloren hat, wünscht der PC Action, den lieben Layoutkollegen und der Redaktion alles Gute und macht sich aus dem Staub.

WARTET GESPANNT:
... auf die Familienerweiterung und freut sich in diesem Sinne schon vor dem Umzug auf den ersten Besuch in der alten Heimat!

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

WOLLTE SICH:
... hier eigentlich fürchterlich bei seinen Kollegen rächen für die gemeine Art und Weise, vertretungsweise seinen kleinen Text hier zu schreiben ... Aber wie soll man sich bei diesen Menschen noch rächen? Was soll man solchen Menschen noch antun, was das Leben nicht schon erledigt hat?

WÜNSCHT
... Anne und Alex nur das Allerbeste in Köln.

SEBASTIAN WEBER // REDAKTEUR — STARGAST



Action, Ego-Shooter, Rennspiele, Rollenspiele

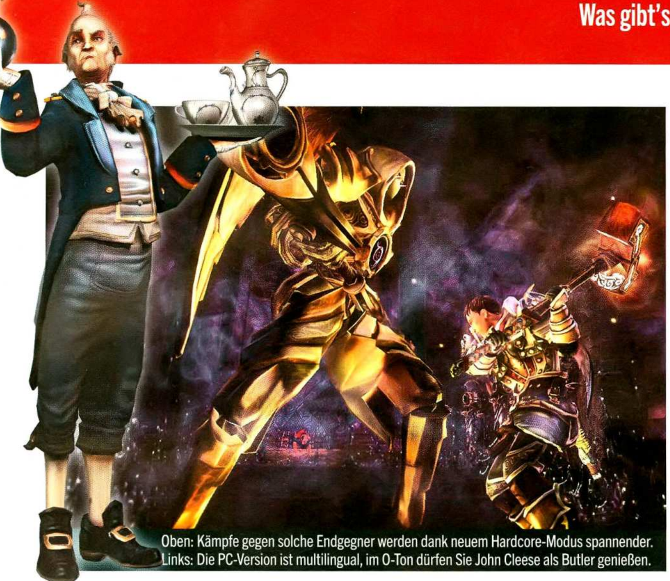
SPIELT:
... zum zweiten Mal **Crysis 2** und endlich **Bulletstorm**. Zwei echt unterschiedliche Ego-Shooter-Arten. Toll!

HÖRT:
... in letzter Zeit wieder Radio und muss erkennen, dass dort den ganzen Tag dasselbe Programm läuft. Nicht toll!

SIEHT:
... bald endlich die Blu-rays, die sich zu Hause ungesehen auf dem Regal stapeln, unter anderem **Inception**.

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Oben: Kämpfe gegen solche Endgegner werden dank neuem Hardcore-Modus spannender. Links: Die PC-Version ist multilingual, im O-Ton dürfen Sie John Cleese als Butler genießen.

Fable 3

Das ist doch die Härte!

ROLLENSPIEL Mit einem halben Jahr Verspätung erscheint das RPG auch für PC – inklusive neuem Hardcore-Modus!

Nach der vergeblichen Hoffnung auf eine PC-Umsetzung von **Fable 2** bringt Hersteller Microsoft uns jetzt zur Abwechslung mal frohe Kunde: Teil 3 rockt auch den PC. Bei einer ausführlichen Anspielsession in München konnten wir uns selbst ein Bild davon machen, ob sich die längere Wartezeit gegenüber der Xbox-360-Version lohnt. So gehörte der niedrige Schwierigkeitsgrad zu den Kritikpunkten der Vorlage. Entwickler Lionhead nahm sich das zu Herzen und spendierte der PC-Umsetzung einen optionalen Hardcore-Modus. Dieser verpasst Gegnern nicht nur mehr Trefferpunkte, sondern erweitert auch deren KI-Routinen. Dementsprechend müssen Sie beim Ausweichen und Timing der Angriffe geschickter vorgehen. Tatsächlich bemerkten wir schon nach kurzer Spielzeit, dass die Kämpfe von diesem Zusatz profitieren.

Sehr entgegenkommend

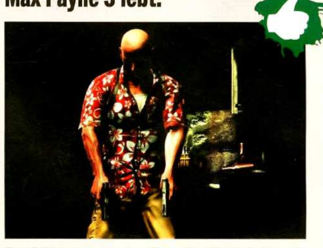
Außerdem fühlte sich die PC-Steuerung deutlich anders an als mit dem Xbox-Pad (welches Sie natürlich ebenso nutzen dürfen). Hier zahlt sich die zusätzliche Arbeit der Entwickler aus. Dank frei konfigurierbarer Tastenbelegung und voller Mausunterstützung gefiel uns das überarbeitete Interface gut. Dazu kommen die üblichen, etwas höher aufgelösten Texturen – und die überraschenderweise recht knackigen Hardware-Anforderungen. Diese liegen vor allem im 3D-Modus begründet. Den konnten wir ebenfalls ausprobieren und wir waren beeindruckt: Die Welt von **Fable 3** lädt so noch etwas mehr zum Erkunden ein; das 3D wirkt dezent und deshalb angenehm. Einziger Schwachpunkt des Rechenknecht-Pakets: Trotz der langen Wartezeit liefert Microsoft die „Understone"- und „Verräterfeste"-DLCs kostenpflichtig nach. Als Bonus bekommen PC-Käufer lediglich die Inhalte der ehemaligen Xbox-Limited-Edition.

CHRISTOPH MEINT:
„Schade, dass Microsoft sich hier so geizig zeigt und die PC-Gemeinde nicht wirklich für die lange Wartezeit entschädigt. Die PC-Umsetzung ist die beste **Fable 3**-Fassung, was das Gameplay anbelangt. Und die hübschen Umgebungen zeigen einem **Dragon Age 2**, wie eine Spielwelt auszusehen hat – insbesondere in 3D!"

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Max Payne 3 lebt!



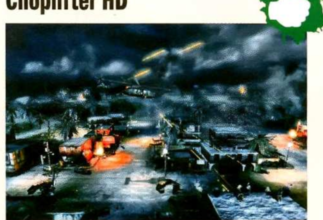
Eine Zeitlang war es sehr still um **Max Payne 3**. Dass die Entwicklung aber weiterläuft, beweisen zwei neue Bilder, die Rockstar via Twitter veröffentlicht hat. Wann der glatzköpfige Payne im Laden aufschlägt, ist noch unklar.

Dritter Platz beim PES-Cup



Unser überbezahlter Trainee Patrick Schmid (2. v. l.) enttäuscht erneut die Chefredaktion. Diesmal einmal nicht mit schlechten Artikeln, sondern dem popeligen 3. Platz beim **PES**-Media-Cup 2011 in München. Versager!

Choplifter HD



In **Choplifter** (1982) spielten Sie einen Piloten, der mit seinem Heli Geiseln rettete. Die **Hunted**-Macher arbeiten an einem HD-Remake des Klassikers, der im Herbst 2011 als Downloadtitel für PC und PS3 erscheinen soll.



RPC 2011

Karneval im Mai

VERMISCHTES DIE Messe für Rollenspielfans!

In diesem Jahr findet die Role Play Convention (RPC) am 7. und 8. Mai auf dem Messegelände in Köln statt. Das junge Messeformat rund um das Thema „Fantasy" deckt sämtliche Spiele und Medien ab, die sich auf klassische Fantasy, Science-Fiction, Mystery, Crime und Steampunk sowie die fantastischen Zeitalter der Piraten und des Mittelalters beziehen. Neu ist diesmal das Thema Gotik. Auch in diesem Jahr werden wieder viele Aussteller aus den Bereichen Live-Rollenspiel, Computer-Spiele, Trading-Cards, Tabletop und Pen&Paper-Rollenspiele erwartet. Zudem präsentieren zahlreiche Hersteller aktuelle sowie bald erscheinende Spiele.



MARC MEINT: „Unsere Kollegen von buffed werden wie in jedem Jahr ein reichhaltiges Show- und Unterhaltungsprogramm bieten. Kein echter Fan sollte sich die Role Play Convention 2011 entgehen lassen!"



Im vergangenen Jahr tummelten sich mehr als 40.000 Besucher auf der Role Play Convention, viele davon verkleidet.

Bloodgame

Ein Fest für alle Bissbegierigen!

BROWSERSPIEL Werden Sie zum Werwolf, Vampir oder Hunter und erfüllen Sie weltweit Aufträge.



Dieser gefährliche Werwolf stellt sich Ihnen in den Weg. Besiegen Sie ihn, geht die Geschichte des Spiels in den Storymissionen weiter.


Haben Sie durch das Absolvieren von Missionen genug Kohle verdient, decken Sie sich beim Waffenhändler mit stärkeren Wummen ein.

In **Bloodgame**, dem mittlerweile dritten Spiel der **Shakes & Fidget**-Macher Playa Games aus Hamburg, tobt ein erbitterter Krieg zwischen Vampiren, Werwölfen und Huntern (Monsterjägern). Sie schließen sich als männlicher oder weiblicher Charakter einer dieser Parteien an und kämpfen gegen die beiden anderen. Bei Redaktionsschluss befand sich das Spiel in der offenen Beta-Phase, in der wir für Sie natürlich Spieleindrücke gesammelt haben.

Schloss mit lustig

Nach der Charaktererstellung erhalten Sie im Schloss erste leichte Aufträge, bei denen Sie Gold und Erfahrungspunkte verdienen, mit denen Sie aufleveln können. Später werden die Aufträge schwieriger, nehmen mehr Zeit in Anspruch und führen Sie zu verschiedenen Orten weltweit. Durch das Absolvieren der Aufgaben rollen Kohle, Erfahrungspunkte und ab und zu Gegenstände in Ihre virtuelle Tasche. Außerdem steigt Ihr Ansehen in dem Ort, zu dem Sie reisen müssen. Dadurch bekommen Sie bessere Items angeboten. Zusätzlich zu den Standardmissionen absolvieren Sie – abhängig vom Level Ihres Helden – auch Storymissionen. Diese spielen ebenfalls weltweit und erzählen eine fortlaufende Geschichte. Am Ende aller Missionen findet ein (automatischer) Kampf gegen einen Gegner statt. Gewonnene Erfahrungspunkte investieren Sie in bessere Ausrüstung und bekommen außerdem schwerere Missionen angeboten. Verdientes Geld geht für bessere Waffen und die wichtige Steigerung Ihrer Attribute drauf.



MARC MEINT: „Ersteindruck: sehr gut. **Bloodgame** spielt sich bereits in der Beta rund. Größere Bugs außer Tippfehlern im Text sind uns noch nicht aufgefallen."

GEWINNSPIEL

Zum Kinostart von „WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES" am 14.4.2011 verlosen Computec Media und Verbatim 10 Gamer-Sets im Wert von je 200 Euro von Verbatim, bestehend aus der Gaming-Maus Rapier V1 und einer externen Gigabit-NAS-Festplatte (1TB). Infos zu den Produkten: www.verbatim.de.

Ab 14. April im Kino

www.world-invasion-film.de

WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES

Verbatim Gigabit NAS External Hard Drive

Teilnahme am Gewinnspiel

Teilnahmeberechtigt sind alle PC ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

1. Per Post: Senden Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: „Verbatim", Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.
2. Per E-Mail: Senden Sie unter dem Betreff „Verbatim" eine E-Mail mit der richtigen Antwort an redaktion@pcaction.de.

Einsendeschluss: 26.04.2011 (Datum des Poststempels)

Hellbreed

Ab in die Spielhölle!

BROWSERSPIEL Sieht aus wie **Diablo**, spielt sich wie **Diablo** – aber läuft unkompliziert im Internet-Browser.



In zumeist düsteren Landstrichen klicken Sie Monster tot und streichen dafür Gold sowie Erfahrungspunkte ein. Damit kaufen Sie mächtigere Waffen und schalten Spezialfähigkeiten frei.

Keine Installation, kein Download: Mit **Hellbreed** bringt Publisher Gameforge Hack&Slay-Action im Mai auf heimische Bildschirme – per Browser. Sie entscheiden sich für eine von drei Klassen (Krieger, Jägerin oder Mauerbrecher, eine Art Ingenieur) und kämpfen sich durch Horden von Skeletten und Dämonen im Dienste des Oberbösewichts Darken, um die magischen Weltensplitter wieder zu vereinen. Die Jagd nach Erfahrungspunkten und Ausrüstungsgegenständen lässt sich alleine oder mit bis zu drei Mitspielern im Koop bewältigen. Info: www.hellbreed.de



PETER MEINT: „Diablo im Browser – das könnte kurzweilig werden! Besonders die Grafik ist für ein Spiel dieser Art beachtlich."

Prototype 2

Brutal wandlungsfähig

ACTION Teil 2 der Open-World-Gewaltorgie könnte gut werden.

Nachdem der indizierte Vorgänger des Open-World-Actionspiels nicht gerade wärmste Kritiken erntete, will Entwickler Radical im zweiten Teil vieles besser machen. In **Prototype 2** steuern Sie den Veteranen Sgt. James Heller. Der kämpft zunächst für die Regierung gegen die Virusplage und gegen Alex Mercer – Held des ersten Spiels. Heller wird jedoch von Mercer infiziert und wechselt im Verlauf der geradlinigen Handlung die Seiten. Sie kämpfen sich dabei durch drei immer stärker infizierte Stadtteile und versuchen, Regierungstruppen das Handwerk zu legen. **Prototype 2** bietet weitaus mehr Grafik- und Physikdetails als der erste Teil. Die Charakterentwicklung wurde vereinfacht, ein Perk-System hinzugefügt und die Spielwelt mit mehr Nebenquests gefüllt.



SEBASTIAN MEINT: „**Prototype 2** geht einen erfrischend eigenwilligen Weg im Open-World-Genre – das muss man mögen. Außerdem droht aufgrund der Gewalt die USK-Verweigerung."



Dieser Koloss fegt mit seinem riesigen Arm ganze Straßenzüge leer.



Der Virus erlaubt der Spielfigur, sich teils absurde Waffen wachsen zu lassen.

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – SPACE MARINE



Ich mag das **Warhammer**-Universum einfach und ein Action-Spiel, bei dem ich die schwer gepanzerten Weltraum-Soldaten durch die Gegend hetze, war eh überfällig.

PATRICK SCHMID – PORTAL 2

Die jüngsten Trailer waren einfach nur genial! Ich kann es kaum erwarten, mich endlich wieder durch die Aperture Labs zu rätseln. Zieh dich warm an, GLaDOS!

JÜRGEN KRAUSS – DEAD ISLAND



Ich mag dieses Spiel aus offensichtlichen Gründen. Aus offensichtlichen, blutgierigen, untoten, fauligen, schlurfenden und gehirnfressenden Gründen!

CHRISTOPH SCHUSTER – RISEN 2

Endlich trauen sich die Piranhas weg vom alten **Gothic**-Erbe – und hin zu einem so herrlichen Setting! Ich freu mich drauf und arbeite schon an meiner Pirattitüde.

MARC BREHME – MASS EFFECT 3



Obwohl es bisher weder Bilder noch einen Termin gibt, freue ich mich schon tierisch auf **ME 3**. Zumal das Interface in Richtung **Dead Space** geändert werden soll. Hossa!

1 Battlefield 3

Entwickler: Digital Illusions CE | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** Ende 2011/Anfang 2012



Wir haben uns **Battlefield 3** mittlerweile ganz genau angeschaut und pflegen daher berechtigte Hoffnungen, dass es groß wird. Richtig groß. Dennoch glaubt der renommierte Analyst Michael Pachter, dass **Call of Duty** 2011 in Sachen Verkaufszahlen noch mal die Nase vorn haben wird und **Battlefield** nur langsam aufholt. Was meinen Sie?

2 The Elder Scrolls 5: Skyrim

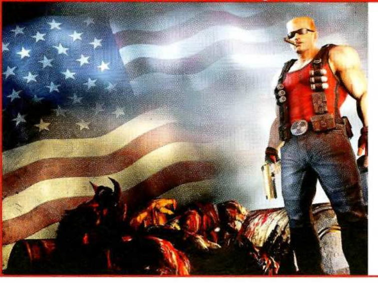
Entwickler: Bethesda Softworks | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 11.11.2011



Während Bethesda und zahlreiche Rollenspieler weltweit den fünften Geburtstag von **Oblivion** feiern, richten wir den Blick nach vorne auf **Skyrim** und sehnen die erste Anspielgelegenheit herbei. So viel sei verraten: Unser Warten hat bald ein Ende – und Sie erfahren in der nächsten Ausgabe alles zur großen RPG-Hoffnung!

3 Duke Nukem Forever

Entwickler: Gearbox Software/3D Realms | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 10.6.2011



Er steht noch nicht mal im Laden und zieht schon jetzt den Hass der Moralapostel und konservativen Dünnbrettbohrer auf sich. Zu sexistisch soll er nun sein, der Duke. Um diese Vorwürfe zu überprüfen, besuchten wir Publisher Take2 und spielten vor Ort selbst Probe. Unseren Erfahrungsbericht lesen Sie ab Seite 18.

Mitmachen & gewinnen!

Dieser Action-Kracher stürzte die komplette Redaktion in eine unfassbare Krise. Bitte helfen Sie uns!

Kaum trafen unsere **Crysis 2**-Testmuster ein, blieben sämtliche Artikel liegen und es wurde gezockt, als gäb's kein Morgen mehr. Damit die nächste PCA nach dieser Zockorgie doch noch rechtzeitig erscheint, treten wir nun in den kalten Entzug und verlosen unsere fünf Spiele-Exemplare – an Sie! Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.


VORSCHAU
MOST WANTED
Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!
Unsere Most-Wanteds
WOLFGANG FISCHER – SPACE MARINE
PATRICK SCHMID – PORTAL 2
1 Battlefield 3

4 Batman: Arkham Asylum

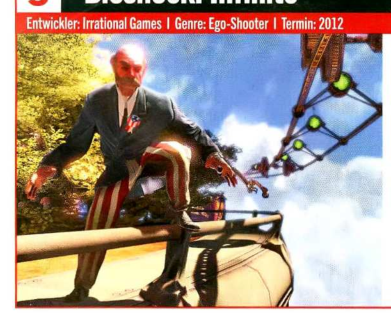
Entwickler: Rocksteady Studios | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** 21.10.2011



Während Sie die Handlung von **Arkham City** rund 13 Stunden beschäftigen soll, beläuft sich die Gesamtspielzeit des Titels auf ca. 30 Stunden. Das liegt an den dutzenden Nebenquests (eine Revanche für den Riddler inklusive) sowie den überarbeiteten Challenges. Angeblich tritt im Spielverlauf sogar Mr. Freeze auf den Plan.

5 Bioshock: Infinite

Entwickler: Irrational Games | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 2012



Kürzlich sickerte ein Video an die Öffentlichkeit, das das Gleissystem von **Bioshock: Infinite** zeigt. Wie in der Gamescom-Präsentation hakt sich der Spieler hier an einer Metallstrebe ein und kann sich anschließend durch gutes Timing auf tiefergelegene Gleise oder Plattformen fallen lassen. Extrem flott, extrem cool!

6 The Witcher 2: Assassins of Kings

Entwickler: CD Projekt | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 17.5.2011



Wir fuhren nach Polen. Natürlich nicht, um billige Kippen zu kaufen (mittlerweile sind tatsächlich alle PCA-Redakteure Nichtraucher), sondern um **Witcher 2** zu spielen. Dabei fanden wir die Steuerung und Menüs noch etwas umständlich, verliebten uns aber sofort in die unfassbar dichte Atmosphäre und großartigen Quests.

7 Rage

Entwickler: id Software | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 16.9.2011

8 Diablo 3

Entwickler: Blizzard Ent. | **Genre:** Action-Rollenspiel | **Termin:** 2011

9 SW: The Old Republic

Entwickler: Bioware | **Genre:** Online-Rollenspiel | **Termin:** 2011



10 Brink

Entwickler: Splash Damage | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 20.5.2011





Screen-Info

Die meisten Bilder auf diesen Seiten stammen vom Hersteller. Wir haben zwar selbst Hunderte PC-Shots angefertigt, benötigten für diese aber eine Freigabe der Entwickler. Und diese gestatteten uns die Veröffentlichung von nur zwei Bildern, die wir mit diesem Symbol gekennzeichnet haben:

Weltexklusives PCA-Bild

Duke Nukem Forever

Ein Duke kommt nie zu früh

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox Software | Hersteller: 2K Games | Termin: 10. Juni 2011

Text: Christoph Schuster

Relikt aus einer anderen Zeit, lebender Dinosaurier – oder der Actionheld des Jahres?

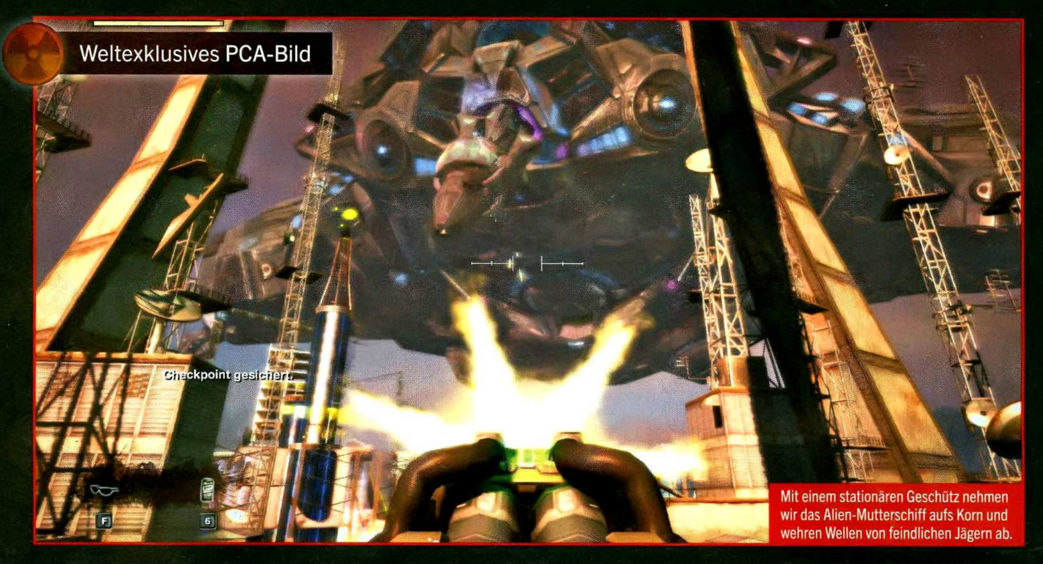
?! FAQ

Der Duke wurde doch schon wieder verschoben, ist die ganze Sache nicht nur ein PR-Gag?
Mitnichten, elende Zweifler! Wir spielten eine beinahe fertige Version des Duke auf dem PC und können somit bestätigen: Der Chuck Norris unter den Spielehelden lebt und erfreut sich bester Gesundheit. Also schnell noch vorbestellen und pünktlich losrocken!

Okay, dann bestell ich mir mal fix die NeoGeo-Version aus England. Konsole und Uncut ftw!
Mal langsam mit den jungen Pferden! Unabhängig von den ersten beiden Buchstaben im Titel unseres Magazins empfehlen wir die PC-Fassung. Die taugt mehr (siehe Seite 22). Außerdem: greifen Sie ruhig zur deutsche Version, die ist uncut und toll (siehe Seite 23).

Super. Aber vielleicht leih ich mir das Teil doch nur aus, denn Shooter sind ja immer so kurz.
Der Duke und kurz? Ja, haben Sie denn noch alle Spiele im Schrank?? Im Ernst: Wer so lange braucht, für den ist kurz keine Alternative. Die Solomissionen sollen 12 bis 15 Stunden unterhalten, außerdem gibt es spaßige Mehrspielergefechte (siehe Seite 20/21).

Holla, so viel? Kann das denn so lange motivieren? Ich dachte der Duke wäre so simpel?
Simpel verglichen mit Kernphysik oder **Hearts of Iron 3**. Aber als Shooter passt der Duke absolut. Es gibt kleine Schalter- und Physikrätsel sowie Abstecher mit Fahrzeugen und ständig neue Umgebungen und Waffen. Bisher leistete sich der Duke keine Durchhänger.



Mit einem stationären Geschütz nehmen wir das Alien-Mutterschiff aufs Korn und wehren Wellen von feindlichen Jägern ab.



Wir spielten in den Münchner Büros von Take2 einen Nachmittag lang eine fast fertige PC-Fassung von **Duke Nukem Forever**.

So sieht perfekte Pressearbeit aus: Jan von 2K Games (rechts) brachte Getränke und lachte fies, sobald wir an einer Stelle hängen blieben - abgesehen davon ließ er uns aber unbeeinflusst und in aller Ruhe zocken. Optimal!

Die Geschichte des Duke ist so einmalig, dass man sie eigentlich immer und immer wieder erzählen kann. Sie wird einfach nicht langweilig, sondern im Gegenteil mit jedem Mal absurder, unglaublicher, lächerlicher. Wer allerdings als Letzter lacht, der lacht bekanntlich am besten. Und das könnte tatsächlich eben dieser Duke sein, den viele schon zum Clown degradiert haben. Wir folgten nun einer Einaldung von Take 2 und spielten weltexklusiv die deutsche PC-Version – weiter als jemals eine Redaktion zuvor.

Auf den Duke können Sie setzen!

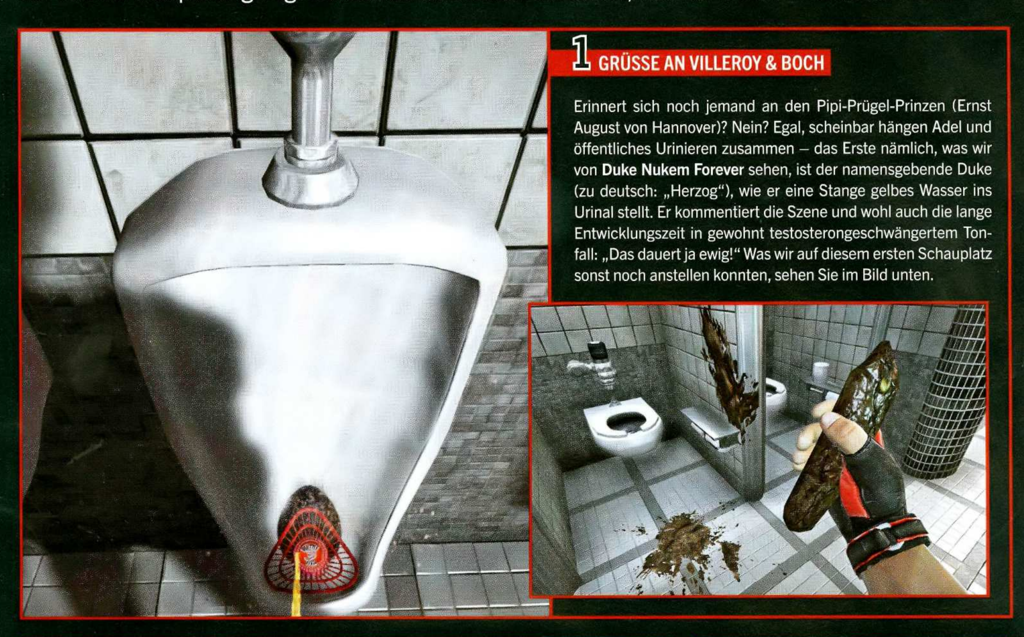
Den Prolog samt Finale im Football-Stadion und die folgenden Szenen erläutern wir Ihnen haarklein in Bildern auf der folgenden Doppelseite. Doch wo andere Vorschauversionen an dieser Stelle zu Ende waren, legte unser Duke erst richtig los! Die Aliens offenbarten nämlich kurz danach ihr wahres (unfassbar hässliches!) Gesicht und griffen Dukes berühmtes Casino, das Fellatio, an. Nach einem Stromausfall ballerten wir uns durch das brennende Gebäude und bekamen dabei alles geboten, was den Duke so großartig macht. Beinahe im Sekundentakt knallte uns der Held witzige Sprüche um die Ohren und kommentierte das gnadenlose Ausschalten der Gegner mit markigen Einzeilern. Dazu rockten Remixes des berühmten Duke-Themas aus den Boxen – Begeisterung unsererseits wie damals beim ersten Mal!

Das Leben ist ein Spiel

Die Flucht aus dem zerstörten Casino bringt uns außerdem geschickt die Spielelemente näher. Mit vielen Objekten lässt sich interagieren und für einen Dreierwurf beim Basketball, ein paar Curls mit der Hantel oder eine Runde am Original-Duke-Flipper belohnt uns das Spiel mit mehr Ego (= Gesundheit) und zusätzlichen coolen Sprüchen. Infolge eines Stromausfalls sind außerdem fensterlose Räume finster. Also greifen wir zur Duke-Vision einer Art Wärmebildkamera. Wenn wir es mit einer Übermacht an Fiesfratzen zu tun bekommen, exen wir hingegen ein Bier, um mehr Schaden wegzustecken, oder schlucken Steroide. Diese Pillenkur färbt den Bildschirm rot, woraufhin ein Schlag genügt, um feindliche Köpfe zum Platzen zu bringen. Neben blanker Gewalt fordert der Duke aber ebenso Ihre grauen Zellen. So viele Physik- und Schalterrätsel bot seit dem Übershooter **Half-Life 2** keine Ballerorgie mehr. Außerdem machen wir uns in einem Hindernis-Parcours mit der Steuerung eines elektrischen Monstertrucks vertraut – die optimale Übung für später, wenn wir das richtige Gefährt unterm Hintern haben! Kurz darauf verlassen wir das Gebäude und beharken auf einer Baustelle einen haushohen Endboss, bevor wir per Abrissbirne ein Gebäude einreißen und anschließend eine Brutstätte der Aliens unsicher machen – samt Arschtrittsbesuch bei der dreibusigen Alienmutter, versteht sich. Pure Action-Geilheit!

Am Anfang steht der Beginn

Meist entscheiden die ersten Minuten, ob ein Spiel lang anhaltend begeistern oder direkt wieder von der Festplatte gefegt werden kann. Urteilen Sie selbst, hier die ersten 60 Minuten Duke!

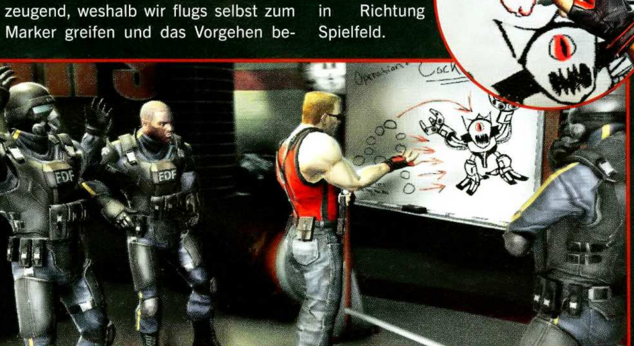


1 GRÜSSE AN VILLEROY & BOCH

Erinnert sich noch jemand an den Pipi-Prügel-Prinzen (Ernst August von Hannover)? Nein? Egal, scheinbar hängen Adel und öffentliches Urinieren zusammen – das Erste nämlich, was wir von **Duke Nukem Forever** sehen, ist der namensgebende Duke (zu deutsch: „Herzog"), wie er eine Stange gelbes Wasser ins Urinal stellt. Er kommentiert die Szene und wohl auch die lange Entwicklungszeit in gewohnt testosterongeschwängertem Tonfall: „Das dauert ja ewig!" Was wir auf diesem ersten Schauplatz sonst noch anstellen konnten, sehen Sie im Bild unten.

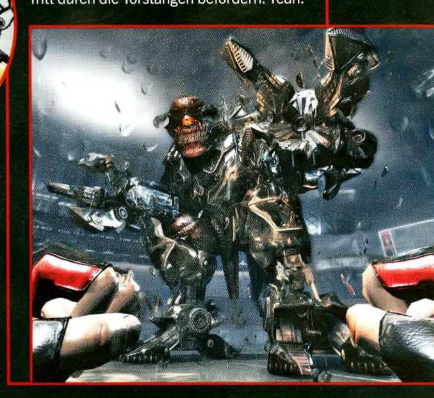
2 EIN-SATZ-BESPRECHUNG

Wir verlassen den Sanitärbereich und finden uns in der Umkleide der LA Detonators, einer Footballmannschaft, wieder. Allerdings steht heute kein wichtiges Punktspiel auf dem Plan, sondern die Verteidigung der Erde gegen den Zykloiden Imperator – von den Anwesenden der Earth Defense Force flapsig als „Operation Cock Block" betitelt. Die Defensivstrategie, die irgendeiner an die weiße Tafel (Bild unten) geschmiert hat, scheint auf den ersten Blick wenig überzeugend, weshalb wir flugs selbst zum Marker greifen und das Vorgehen bestimmen – sehr zur Begeisterung und Verwirrung aller Anwesenden! Glücklicherweise ist dabei völlig egal, was wir an die Tafel schmieren, der Penis im zweiten Bild scheint uns aber der Situation angemessen. Freude bei den Truppen, coole One-liner aus dem Mund des Helden – so gerüstet verlassen wir die Umkleide in Richtung Spielfeld.



3 GROBES FOUL

Wo normalerweise ein Lederei getreten wird, treten wir heute Arsch. Einen großen Arsch, der zufälligerweise dem Zykloiden Imperator gehört. Es folgt ein Bosskampf, der oldschooliger nicht sein könnte: schießen, strafen, nachladen, fertig. Nach einigen Minuten liegt uns das Ungetüm zu Füßen. Statt eines Gnaden- folgt nun ein Freistoß, bei dem wir den (einzigen) Augapfel unseres Gegners mit einem beherzten Tritt durch die Torstangen befördern. Yeah!



4 NUR EIN SPIEL-SPIEL

Kenner wissen freilich längst: Ähnliches geschah am Ende des indizierten Vorgängers und auch in **Duke Nukem Forever** war das eben Geschehene noch nicht einmal virtuell echt. Der Duke saß lediglich an seinem eigenen Videospiel. Nicht im Bild: die Holsom-Zwillinge, die knapp unterhalb des Bildrands zu den Füßen des Helden kauern und sich mit ... ähm ... Blasen beschäftigen.



5 PROMI-PAUSE

Nach unserem virtuellen virtuellen Sieg lassen wir uns noch etwas für unsere echten virtuellen Weltrettungstaten feiern. Anschließend geht's ab in eine Talkshow. Ja, Stars wie der Duke haben schon ein schweres Leben. Auf dem Weg ins Studio begegnet uns ein Fan, dem wir freilich gerne ein Exemplar der Duke-Biografie „Why I'm So Great" signieren. Dazu gibt's noch den Lebenstipp „Nimm immer brav deine Pillen ... äh, Vitamine, dann wirst du mal so groß und stark wie ich." Gut gebrüllt, Löwe!



6 VIVA LAS VEGAS!





Vom Rest der ersten Spielstunde wollen wir Ihnen eigentlich auch gar nicht allzu viel verraten, nur, dass sich die Geschichte offensichtlich wiederholt, die Außerirdischen das Wohl des Planeten und seiner Bewohnerinnen erneut bedrohen und mal wieder nur einer dem Ganzen Einhalt gebieten kann: Duke Nukem. Und der erste Ort, an dem Einhalt geboten werden muss, ist die Zockermetropole Las Vegas, wo der Titelheld im Prinzip nur aus seinem eigenen Casino, dem „Fellatio", zu purzeln braucht und schon mitten im Geschehen steht. Auch wenn der markante Held wie ein Relikt aus längst vergangenen Action-Tagen rüberkommt (Grüße an dieser Stelle auch an Bruce Willis!), auch wenn die Spielmechanik ebenso antiquiert wie die ein oder andere Textur scheint und auch wenn es anfangs wenig Überraschendes oder Neues zu sehen gibt: Wir haben uns bereits in den ersten 60 Minuten Hals über Kopf in den neuen Duke verliebt! Mag sein, dass da auch ein paar verklärte Gefühle im Spiel waren, aber da dieses Gefühl in den folgenden drei Stunden nicht wirklich abebbte, muss wohl doch was dran sein, an diesem Duke.





Ein Duke ist nicht genug!

Es gibt nur ein' Rudi Völler und auch nur einen Highlander, aber der Duke hat genug Coolness für zehn. Das ermöglicht abgefahrene Mehrspielergefechte, auf die wir hier einen Blick werfen!



Die kultige Schrumpfkanone ist natürlich wieder mit von der Partie. Da heißt es schnell abhauen oder als Fleck am Boden enden.

WENIGER IST MEHR! IN DIESEM FALL MEHRSPIELERMODI

Verrückt: Im Mehrspielermodus von **Duke Nukem Forever** hüpfen gleich zehn identische Muskelprotze herum. Im Dukematch (= Deathmatch) gehen sich die Helden gegenseitig an den Kragen, während im Team-Dukematch fünf Blondschöpfe im roten Shirt gegen genauso viele im blauen Oberteil antreten. Der dritte Modus schimpft sich Hail to the King und versetzt König Duke ins bekannte King-of-the-Hill-Spielprinzip. Unser persönlicher Favorit lautet jedoch Capture the Babe! In dieser attraktiven Variation der traditionellen Flaggenhatz gilt es, das Babe des Gegnerteams zu mopsen und gleichzeitig das eigene Weib vor Schaden zu bewahren. Der Witz dabei: Im Gegensatz zu einem Fähnchen erheben Doppel-X-Chromosomen-Träger durchaus Einsprüche gegen die eigene Entwendung. Wenn die Lady also zu zappeln anfängt, gibt es erst mal einen Klaps auf den wohlgeformten Hintern und dann ist Ruhe. Wir haben das übrigens daheim ausprobiert. Daher der Insider-Tipp: nicht zum Nachmachen empfohlen!

Genau wie der Einzelspielermodus fühlen sich die Online-Gefechte klassisch und herrlich direkt an – alte Schule für Jung und Alt!

DER DUKE HAT IMMER EIN ASS IM ÄRMEL – DIE KARTEN VON DUKE NUKEM FOREVER

Standardmäßig liefert Gearbox den Duke mit zehn verschiedenen Karten aus. Einige davon sind traditionell symmetrisch gehalten. Highway Noon, eine beschädigte Schnellstraße außerhalb von Las Vegas, oder die zweistöckige Spielhölle Casino wären Beispiele für diese klassischen Vertreter und eignen sich durch diese Aufteilung perfekt für teambasierte Spielmodi wie Capture the Babe. Dazu kommt unter anderem die atmosphärische Wildwest-Geisterstadt Morning Wood mit heruntergekommenen Bretterbuden. All diese Orte fühlen sich simpel, direkt und unkompliziert an – kein Vergleich zu vielen aktuellen Shootern. Das klingt im ersten Moment altbacken, erweist sich aber als erfreulich frisch. Kein Rumgeblödel, einfach direkt losrennen und aufs Maul geben! Perfekt! Unser Favorit schimpft sich übrigens Duke Burger und schickt die Kombattanten als Schrumpfzwerge in ein Fastfood-Restaurant. Dabei schlossen wir vor allem die Spülmaschine und die Mikrowelle in unser Herz. In besagten Küchengeräten warten nämlich mächtige Waffen auf einen Finder. Wer sich die Killerapparate holt, muss jedoch damit rechnen, dass draußen jemand auf den Einschaltknopf drückt. Und kleine Dukes verhalten sich in Mikrowellen ähnlich wie Katzen. Abgesehen davon würden wir nach unseren Einzelspielererlebnissen auf eine Baustelle (hoffentlich samt Abrissbirne!) und eine Alienschleim-Map (mit lustigen Trampolin-Flächen) wetten.



In Duke Burger laufen alle Spieler als Mini-Dukes in einem Fastfood-Schuppen herum.

SCHMERZ UND SPASS LIEGEN OFT NAH BEINANDER – WAFFEN UND ERFAHRUNG DES DUKE

Der Mehrspielermodus von **DNF** spielt sich so oldschoolig, dass eine Mehrspielerpartie unseres Redaktionskükens Schuster direkt als Anachronismus durchgeht (keine Angst, so was ist nicht ansteckend). Ein paar Kniffe aus der Gegenwart hat sich das Muskelpaket aber doch abgeguckt. Dazu gehört ein Levelsystem, wobei Sie für Abschüsse und Bonuserfolge Erfahrung ernten. Letztere bestehen etwa aus einem Suizid per Pipebomb oder einem Stealth-Kill mittels Holoduke. Dieses Ausrüstungsstück erstellt ein Hologramm des Duke, während es Ihnen selbst eine Tarnkappe verpasst. Derart verhüllt, können Sie an Mitspieler heranschleichen und deren Lebenslichtlein aus dem Hinterhalt auspusten. Abgesehen davon feiern viele Klassiker nach 13 Jahren ein Comeback: typische Waffen wie Dukes Shotgun und Ripper-MG, der Froststrahl (friert Gegner ein, diese können sich kurz nicht bewegen und zerspringen bei Gewalteinwirkung in tausend Scherben) oder die Schrumpfkanone (minimiert Ihr Gegenüber auf Schlumpf-Größe, Sie brauchen nur noch draufzusteigen). Außerdem gibt es ähnlich wie im Einzelspielermodus Bier, das den Duke mehr Schaden einstecken lässt, das legendäre Jetpack und Steroide, die einen Wutmodus auslösen und Gegner mit einem Schlag platzen lassen. Duke-Fans dürften sich trotz einiger Anpassungen also sofort heimisch fühlen, während Neulinge das heitere Schmerzerzeugerarsenal zwischen all den langweilig-realitätsnahen **Battlefield**s und **CoD**s sicher bald zu schätzen lernen. Schon im Levelsystem haben die Entwickler übrigens eine herrliche Anspielung versteckt. Die Maximalstufe ist 42 – die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest.

Solisten hoffen vergebens auf ein Jetpack, im Multiplayerpart rockt das Teil aber die Hütte.



Eine Bewegungsmine am Gegner erschien uns logisch. Schließlich bewegt der sich.

Der Duke und die Babes

Der Duke ist ein genügsamer Mensch. Neben Bier, einer Zigarre und massenweise toten Aliens braucht er eigentlich nur eines im Leben: Babes! Davon aber möglichst viele.



Monogamie ist ein Wort, das dem Duke genauso fremd ist wie Pünktlichkeit. Bereits vergangene Teile der Serie geizten nicht mit weiblichen Reizen und hatten auch keinerlei Skrupel, diese in ihrer vollen Pracht darzustellen. Und obwohl sich wegen der prüden Amerikaner im Vorfeld viele Menschen Sorgen um die Nacktheit der Tatsachen machten, können wir Ihnen versichern: Dieser Zustand hat sich auch nach vierzehn Jahren nicht geändert. In den USA schlugen die Sittenwächter zwar schon mächtig Alarm, weshalb das Spiel dort eine „Mature"-Alterseinstufung erhielt (die zweithöchste in den Vereinigen Staaten). Aber die Nippel blieben trotzdem frei. Auf der offiziellen Homepage wurde mittlerweile sogar eine Babe-Galerie eingerichtet, in der einige der Damen ausführlich vorgestellt werden. Bei den zwei Schönheiten links handelt es sich übrigens um die Holsom-Zwillinge Mary und Kate, denen Sie schon früh im Spiel „begegnen". Apropos: Falls Ihnen beim Klang der Namen Ähnlichkeiten zu real existierenden Personen auffallen – diese sind mit absoluter Sicherheit rein zufällig ...

APROPOS SEXY – DER DUKE AUF DEM PC

Als wir das Büro von 2K Games betraten, haben wir uns ja schon etwas geärgert. Während die Konsolenversion auf einem mächtigen 67(!)-Zoll-Fernseher mit Surround-Anlage lief, blieb uns treuen PC-Schützen nur ein „mickriger" 30-Zoll-Monitor. Unsere Gemütsschwankungen verflogen aber fix, sobald wir den Duke per Doppelklick ins Abenteuer schickten. Während Sie der Konsolenversion deutlich das Entwicklungsalter ansehen und einige unscharfe oder altbackene Texturen zu Gesicht bekommen, verdient sich der King auf dem PC tatsächlich ein „Hail". Viele Texturen wirken knackescharf und detailliert, Wasser- und Dampfeffekt sind voll auf der Höhe der Zeit und gezielt verwendete Staub-, Griesel- und Unschärfefilter komponieren großartige Bilder. Wer ganz nah herangeht, entdeckt zwar noch einige altbackene Ecken, ein **Crysis** brauchen Sie also nicht ganz zu erwarten. Wer aber behauptet, der Duke sähe alt aus, der hat sich eine Maulschelle verdient. Oder einfach noch nicht die überlegene PC-Fassung gesehen ...

Weltexklusives PCA-Bild



UNCUT UND GEIL – DER DUKE IN DEUTSCHLAND

Wir haben als erste Redaktion die deutsche Version des Duke angespielt und geben hiermit offiziell grünes Licht. Sparen Sie sich den Import oder was auch immer Sie perfides ausgeheckt haben, denn weltweit sind alle Versionen von **DNF** identisch. Sämtliche Gerüchte zu Kürzungen entspringen rein der Fantasie unfähiger Medien. Zu denen gehören wir selbstverständlich nicht und garantieren Ihnen: Sie bekommen das volle Duke-Erlebnis aus Blut, Titten, herumfliegenden Körperteilen, Sex und geworfenen Fäkalien. Hurra! Außerdem erscheint die ungekürzte USK-18-Version mit deutscher und englischer Tonspur. Sie können also auf Wunsch dem originalen Duke alias John St. John lauschen. Die deutsche Stimme und Übersetzung gefiel uns jedoch nach anfänglichen Zweifeln ebenso gut. Bruce Willis' Synchronsprecher hat im Vorfeld wohl Metall gefressen und Ketten geschissen, um sein Organ noch rauer und dreckiger klingen zu lassen. Daumen hoch dafür, auch der deutsche Duke hat Eier aus Stahl!



INTERVIEW MIT EINEM (VERSCHIEBUNGS-)OPFER



Christian Zamora alias Zam ist unser Community Manager und bestellte **DNF** vor – im Jahr 1997!

PC ACTION: Warum hast du DNF seinerzeit vorbestellt?
ZAM: Ich weiß noch, dass außer mir auch ein Großteil meiner Freunde den Vorgänger *[Anm. d. PCA: „Welchen wohl? Ach, sicher nicht diesen indizierten.]* damals spielte. Uns war aber der Gewaltfaktor nicht wichtig, es ging um den Spaß, den vor allem der Humor und alles, was man neben dem Ballern noch im Spiel machen konnte, vermittelte. Für uns war eine Vorbestellung ergo Pflicht.

PC ACTION: Warst du irgendwann an dem Punkt, dass du stornieren wolltest?
ZAM: Ich hatte über all die Jahre sogar vergessen, dass es eine Vorbestellung gab. Ich erinnere mich dunkel, dass irgendwann um 2003 rum ein Brief kam, in dem stand, dass die Bestellung nicht mehr berücksichtigt werden kann, aus Gründen, die ich nicht mehr weiß.

PC ACTION: Was erwartest du anno 2011 vom Duke?
ZAM: Ich erwarte keinen technischen Meilenstein, aber einen extrem guten und erwachsenen Shooter, mit viel Humor unter der Gürtellinie.

PC ACTION: Gab es in der Zwischenzeit einen Titel, der den Platz des Duke in deinem Herzen einnehmen konnte?
ZAM: Kult kann nichts verdrängen! Ich weiß, dass einige der „Fanboys" von damals heute am Duke zweifeln, aber in den Herzen der echten Fans wird ihn keiner ersetzen.

DIE „BALLS OF STEEL"-COLLECTOR'S EDITION

Sie wollten schon immer eine echte Duke-Statue für Ihren Wohnzimmertisch? Dann kommen Sie wohl nicht umhin, die Collector's Edition von **Duke Nukem Forever** zu bestellen, welche den äußerst treffenden Namen „Balls of Steel-Edition" trägt. Ihre Freundin wird es Ihnen mit Sicherheit danken! Neben der Büste des größten Alienarschtreters aller Zeiten finden Sie in der Schachtel außerdem noch ein 100-seitiges Hardcover-Buch mit dem vielsagenden Titel „The History, Legacy & Legend: **Duke Nukem Forever** Art from the Vault" sowie mehrere Postkarten, einen Comic, einen Bastelbogen, ein Kartenspiel mit zugehörigen Pokerchips und zwei Würfel. Die prallgefüllte Collector's Edition schlägt mit circa 70 Euro zu Buche, was für ein derart umfangreiches Paket ein attraktiver Preis ist.



Patrick meint

„DNF wird ein Kracher! Hail to the King, Baby!"

Ich muss mich an dieser Stelle mal outen: Ich konnte der Duke-Manie bis dato nie viel abgewinnen und habe die alten Serienvertreter auch nur teilweise gespielt. Diese Ansicht hat sich aber gravierend geändert, seit ich **Duke Nukem Forever** gesehen habe. Die krachige Ballerei im Oldschool-Stil hat wirklich genau meinen Nerv getroffen und ich freue mich jetzt schon riesig darauf, den Aliens bald richtig in den Arsch zu treten. Das Gleiche werde ich übrigens mit den geschätzten Kollegen im Mehrspieler-Modus tun, denn auch hier glänzt der Duke mit echtem Retro-Charme. Wer braucht schon tonnenweise verschiedene Modi und freischaltbaren Kram, wenn man die Gegner einfach mit dem Shrink-Strahl schrumpfen und anschließend platttreten kann?

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Der Duke meint



„It's time to kick ass and chew bubblegum!"

Ich hatte die Hoffnung ja nie aufgegeben und war mir immer sicher, dass der Duke es irgendwie, irgendwann schaffen würde. Als ich jetzt jedoch selbst an einem PC saß und über vier Stunden spielen konnte, da fühlte sich das Ganze komisch unwirklich an. Eine Mischung aus Fiebertraum und Sauerstoffmangel-Illusion. Quasi das Spiel gewordene Licht am Ende des Tunnels. Das eigentlich Unglaubliche daran ist jedoch, dass ich die Zeit zu 100 % genoss. Es gab keine Sekunde Langeweile, ich lachte, fluchte und rockte mit dem Duke. Wenn die restliche Spielzeit tatsächlich das bisher erlebte Niveau hält (woran ich nicht zweifle), dann wartet hier einer der Actiontitel das Jahres. Und das nicht nur wegen seiner schillernden Vergangenheit, sondern aufgrund seiner gegenwärtigen Großartigkeit!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Screen-Info

Die Bilder in diesem Artikel stammen allesamt vom Hersteller, spiegeln aber die aktuelle Grafikqualität von **Dead Island** wider.

Dead Island

Ein Gigabyte Gehacktes, bitte!

Genre: Action | Entwickler: Techland | Hersteller: Deep Silver/Koch Media | Termin: 2011

Text: Sebastian Weber

Vom Paradies zum Höllenschlund – **Dead Island** entführt Sie auf einen Horror-Trip!

?! FAQ

Techland? Der Name sagt mir was. Was hat der Entwickler bisher gemacht?
Techland ist vor allem aufgrund der **Call of Juarez**-Reihe aus dem Hause Ubisoft bekannt. Der neueste Teil, **The Cartel**, wurde kürzlich angekündigt. Daneben hat der polnische Entwickler unter anderem **Nail'd**, **Xpand Rally** und die **Chrome**-Reihe auf den Markt gebracht. Die für **Dead Island** genutzte **Chrome**-Engine ist eine Eigenentwicklung der Polen.

Dead Island ist doch schon ewig in der Entwicklung, warum ist es bisher nicht erschienen?
Ursprünglich sollte das Spiel bereits 2008 erscheinen, wurde dann aber immer wieder verschoben. Mit dem neuen Publisher Koch Media im Boot wurde die Produktion teilweise neu organisiert, da Techland zuvor viel Energie in unwichtige oder nicht umsetzbare Inhalte steckte. Deshalb ist der Release 2011 nun ziemlich sicher.

Auf den ersten Blick sieht das Spiel so aus, als würde es in Deutschland nicht erscheinen, wie kann ich es dann kaufen?
Publisher Koch Media ist sich tatsächlich dessen bewusst, dass **Dead Island** schlechte Karten bei der USK haben wird. Deshalb nimmt er in Kauf, dass das Action-Spiel nicht in Deutschland bzw. nur als Import-Version erhältlich sein wird. Als Kopierschutz setzen die Entwickler auf Steam, sodass noch fraglich ist, inwieweit deutsche PC-Spieler in den Genuss des Titels kommen können.

Ein Zombie-Metzelspiel mit Rollenspielfaktor. Wie viel Spielzeit soll das Ding denn haben?
Die Entwickler versprechen, dass **Dead Island** Sie etwa 30 Stunden beschäftigt, wenn Sie alle Haupt- und Nebenquests absolvieren. Wenn Sie sich nur auf die Story-Aufgaben konzentrieren, wird es weniger.



Dead Island richtet das Hauptaugenmerk auf den Nahkampf. Neben diversen Waffen dürfen Sie aber auch Ihre Füße nutzen, um die Zombies loszuwerden.

Nur der erste der fünf Akte der Geschichte spielt im Strandgebiet, danach folgen Stadtareale und andere Umgebungen.

Jeder Alltagsgegenstand in **Dead Island** kann als Waffe verwendet und sogar modifiziert werden.

Stellen Sie sich Folgendes vor: Sie sind alleine im Urlaub. Eine wundervolle Tropeninsel, kristallblaues Wasser, weißer, feinkörniger Sandstrand – ein Paradies, wie man es aus den Prospekten kennt. Abends gehen Sie auf die Piste und kippen einen Drink nach dem anderen, bis Sie schließlich spätnachts volltrunken in Ihr Bett fallen. So weit klingt das nach einer ganz normalen Situation für viele Touristen.

Der Tag danach

Doch für einen der vier wählbaren Charaktere (siehe Bild Seite 28) von **Dead Island** nimmt die harmlos wirkende Geschichte ab hier einen ungünstigen Verlauf. Bei der Präsentation des Spiels schlüpfen die Entwickler in die Rolle von Sam B., einem beleibten afroamerikanischen Rapper. Dieser wacht nach durchzechter Nacht völlig verkatert in einem Hotelzimmer auf und muss schnell feststellen, dass sich die anderen Touristen um ihn herum irgendwie verändert haben. Klar, nach einer feuchtfröhlichen Party wirken viele Teilnehmer tags darauf eher wie Zombies – doch im Fall von **Dead Island** trifft das exakt zu. Die wenigen Überlebenden, die es noch auf der Insel gibt, haben sich in ebendiesem Raum verschanzt, in dem Sam aufwacht, sind Ihrem Schützling aber nicht gerade freundlich gesinnt. Das Erste, was Sam mitbekommt, ist, dass ein panischer Kerl seinen Schädel mit einem Knüppel zu Brei schlagen will. Zum Glück hält ihn jemand auf, doch das nicht ohne Grund ...

Ahnungslos geht's los

Sam ist also von instinktgetriebenen Untoten umgeben, die enormen Hunger auf Menschenfleisch haben. Doch warum sich der größte Teil der Urlauber so mir nichts, dir nichts in brutale Hohlbrote verwandelt hat, erklärt **Dead Island** erst einmal nicht. Ein erzählerischer Kniff: Denn Sie sollen genauso ahnungslos und verwirrt sein, wie es Ihr gewählter Charakter in dieser Situation auch ist. War es ein Virus, irgendeine Art biologischer Waffe oder etwas anderes? Eine der wichtigen Fragen, die Sie im Spielverlauf klären. Das Einzige, was die Entwickler Ihnen früh im Spiel verraten: Sie sind immun gegen die Verwandlung. Selbst wenn Sie von Zombies gebissen werden, geschieht Ihnen nichts, außer natürlich der Verletzung an sich – denn sterben kann Ihr Charakter. Und das ist genau der Grund, warum die anderen Überlebenden ihre Hoffnungen in Sie setzen.

Hilfe kommt

Nach der kurzen Einführung, in der Sie von der grundsätzlichen Zombie-Bedrohung erfahren, bekommen Sie auch direkt die erste Aufgabe übertragen. Denn vor dem Bungalow des Hotels, in dem Sie sich befinden, rotten sich gerade Zombies zusammen. Ein Kerl versucht, die Biester zurückzu-



Die **Chrome**-5-Engine (**Call of Juarez: The Cartel**) zeichnet detaillierte Charaktere und tolle Lichteffekte.

Die Entwickler wollen mit Ihren Gefühlen spielen und scheuen sich deshalb nicht, besonders harte Szenen zu zeigen.

halten. Sie erfahren, dass der Typ Sie gerettet und überhaupt erst in das Zimmer gebracht hat, in dem **Dead Island** startet. Grund genug, sich einen beliebigen Gegenstand zu schnappen – in unserem Fall ein Paddel – und dem Kämpfer draußen unter die Arme zu greifen.

Da fliegen die Fetzen

Dort kämpft der KI-gesteuerte Überlebende bereits gegen die Brut und das sogar verblüffend effektiv. Noch effizienter wäre es aber, wenn Sie bis zu drei Freunde ins Spiel einladen. Das Interessanteste der angekündigten Features ist nämlich der Koop-Modus, über den jederzeit andere Mitspieler in Ihre Kampagne einsteigen können. Wenn Sie sich dann absprechen, wer welche Klasse verkörpert, spielt **Dead Island** seine taktische Komponente aus. Jeder Heldentyp hat andere Vorzüge, einer hält viele Treffer aus, ein anderer ist schnell zu Fuß, ein dritter kann von allem etwas und so weiter. Sobald Ihr Freund keine Lust mehr hat und aus dem Spiel wieder aussteigt, geht das Abenteuer für Sie alleine weiter. Ganz ohne Unterbrechungen oder andere Nachteile. Wie die Entwickler hier allerdings das Balancing hinbekommen, ist noch ungewiss, denn wir bekommen keine Antwort auf unsere Nachfrage. Doch zurück zum Kampf vor dem Bungalow: Sie stürmen also mit dem Paddel bewaffnet auf die Zombies ein. Sobald Sie auf einen der Untoten einschlagen, wirft es diesen realistisch zurück oder sein Kopf wird verdreht – jeder Treffer und jede Waffe hat den Effekt auf das tote Fleisch, den man vermuten würde. Das ist sicher auch das größte Problem an **Dead Island**, denn in seiner ursprünglichen Form wird das Spiel sicher keine Freigabe für den deutschen Markt erhalten. Sie können den Zombies einzelne Körperteile, bis hin zum Unterkiefer, abtrennen und die Gegner haben sogar animierte Haut beziehungsweise animiertes Fleisch auf den Knochen, das sich mit der entsprechenden Waffe und dem richtigen Treffer ebenfalls über den Bildschirm verteilt. Neben dieser Brutalität bietet **Dead Island** aber auch fragwürdige Szenen, welche der USK nicht gefallen würden: In einer Situation trifft Ihr Charakter auf eine aufreizende Dame in sexy Dessous, die an ein Hotelbett gefesselt ausharrt – was auch immer sie da eigentlich vorhatte. Problem: Auch sie ist ein Zombie. Sobald also der Spieler auf das im Grunde harmlose Monster feuert, werten die Jugendschützer dies als Tötung einer wehrlosen Person – ein fataler Punkt. Publisher Koch Media ist sich der Problematik durchaus bewusst, wird aber darauf verzichten, **Dead Island** für den deutschen

Zu hart für Deutschland? Trefferzonen taktisch einsetzen

Techland entwirft die Zombies in **Dead Island** sehr detailliert, es wird sogar möglich sein, Körperteile zu zerlegen. Doch das hat tatsächlich spielerischen Nutzen:



TORSO
Der Torso ist am einfachsten zu treffen. Verletzungen haben hier aber keine besonderen Auswirkungen.

BEIN
Auch hier können Sie entweder nur Teile oder die gesamte Extremität abtrennen. Ohne Beine kommt der Zombie nicht mehr an Sie heran. Praktisch bei stärkeren Gegnern.

ARM
Wenn Sie den Unterarm oder den gesamten Arm abtrennen, kann der Zombie fortan nur noch beißen und Sie nicht mehr greifen. So muss das Biest erst einmal nahe an Sie herankommen und ist nicht mehr so gefährlich.

KOPF
Der Kopf eines Zombies ist das naheliegendste Ziel. Allerdings sind hier (anscheinend) mehr Treffer nötig als bei anderen Körperteilen. Zudem hängt der Wert der Erfahrungspunkte, die Sie für besiegte Monster bekommen, auch von der Angriffsart ab – es ist also nicht ratsam, immer nur den Kopf anzuvisieren.

MacGyvers Erbe: Waffen modifizieren

Das Spiel setzt auf modifizierbare Nahkampfwaffen.

Auf der Urlaubsinsel, auf der **Dead Island** spielt, sind Schusswaffen Mangelware. Deshalb dürfen Sie beliebige Gegenstände zu Waffen zusammenbasteln.

Kreative Metzelei

Zum Niederknüppeln der Zombies nutzt Ihr Charakter alles, was er findet, ob Baseballschläger, Rohrzange oder Paddel. Diese Alltagsgegenstände nutzen sich mit der Zeit ab, deshalb dürfen Sie sie an Werkbänken reparieren, aber auch verbessern. Ob Sie einen Baseballschläger mit Nägeln versehen, eine Batterie an eine Machete klemmen oder Sprengstoff und eine Uhr an ein Messer kleben: Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt und alles hat Auswirkungen. Der Strom an der Machete betäubt Ihre Gegner bei einem Treffer kurz, das Messer mit Sprengstoff fungiert als Granate mit Zeitzünder. Die Entwickler versprechen tausende Kombinationsmöglichkeiten. Eine herrliche Idee, wenn auch nicht neu.


Eine Machete, die unter Strom steht, betäubt Gegner bei Kontakt kurzzeitig. Nur eines der möglichen Gadgets, die Sie basteln dürfen.

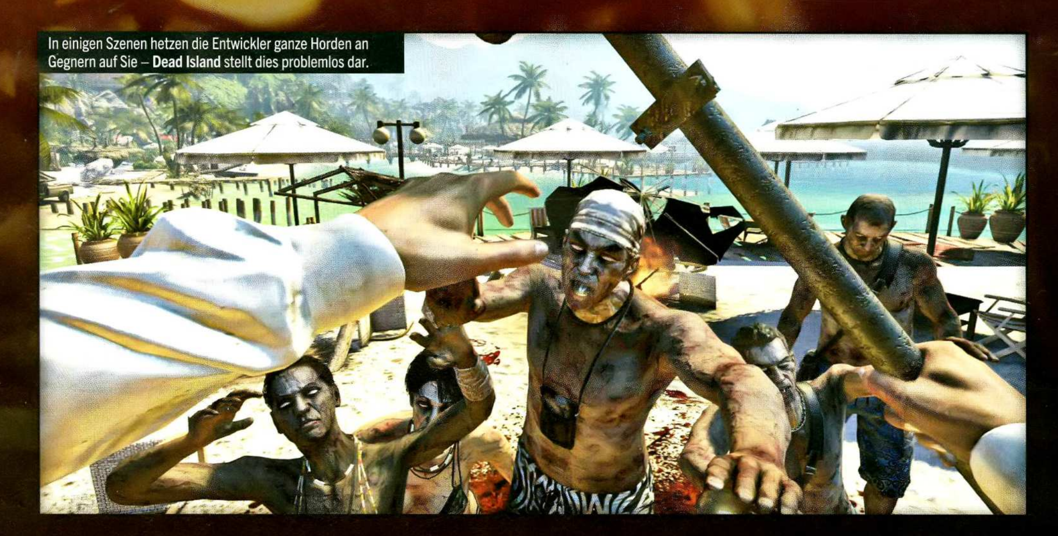
Markt anzupassen, da so taktische Elemente im Spielverlauf flöten gehen würden. Stattdessen nimmt man es in Kauf, dass das Actionspiel einfach nicht erscheint bzw. nur von Volljährigen als Importversion gespielt werden kann. Ein ungewöhnlicher Schritt.

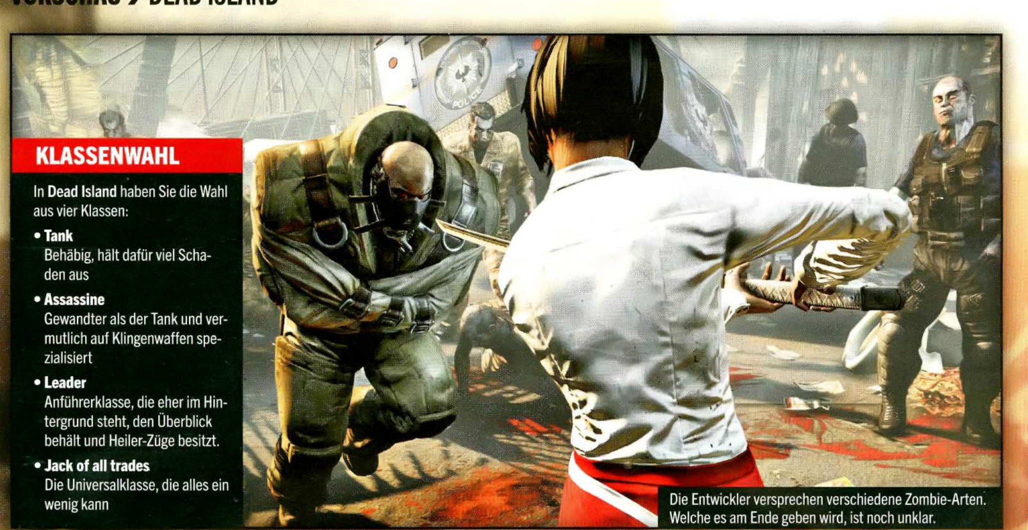
Bastelstunde

Das Paddel als eine der ersten Waffen hinterlässt mächtige Spuren auf Ihren Gegnern, allerdings hält es selbst auch nicht viel aus. Nach einigen Treffern mit dem Teil sehen Sie ihm an, dass es mehr und mehr zersplittert. Solche Schäden lassen sich an Werkbänken reparieren. Dort dürfen Sie Ihre Waffen auch mit Alltagsgegenständen aufmotzen, um so mehr Schaden auszuteilen. Zum Beispiel versehen Sie einen Baseballschläger mit Nägeln oder Sie kleben eine Batterie an ein Messer, sodass die Klinge fortan unter Strom steht. Die Entwickler versprechen tausende Kombinationsmöglichkeiten – ob das zutrifft, lässt sich aber noch nicht sagen. Allerdings scheint es tatsächlich möglich zu sein, jeden x-beliebigen Gegenstand mit einem anderen zu kombinieren, um zu sehen, was dabei herauskommt. Einige Beispiele finden Sie im Kasten oben. Die nötigen Materialien finden Sie über die Insel verteilt. In Hütten durchsuchen Sie dafür zum Beispiel Schreibtische oder Schränke und nehmen dann alles mit, was Ihnen irgendwie nützlich erscheint. Deshalb lädt die offene Spielwelt auch zum Erkunden ein, denn es bringt tatsächlich Vorteile, jede Hütte und jeden versteckten Winkel zu durchsuchen. Die eingesammelte Beute landet schließlich in einem übersichtlichen Inventar, das im Moment noch unbegrenzt ist – das soll sich aber noch ändern.

Ab zum Ballermann

Was in der Spielwelt allerdings eher Mangelware ist, sind Schusswaffen und die dafür nötige Munition. Die Entwickler richten nicht nur das Hauptaugenmerk auf den Nahkampf und dadurch intensivere Auseinandersetzungen, sondern zwingen Sie auf diese Weise auch dazu. Zwar gibt es Pistolen oder Schrotflinten, doch bis Ihr Charakter gut mit den Dingern umgehen kann, sind Sie einige Stunden beschäftigt und haben ein paar Erfahrungslevels hinter sich. Und selbst wenn Sie am Ende ein Meisterschütze werden sollten, die wenigen Patronen, die Sie in der Spielwelt finden, werden nicht gegen die Zombie-Horden ausreichen, auf die Sie treffen. Dafür gibt es aber hier und da noch interaktive Objekte auf der Tropeninsel, etwa Gasflaschen und ähnliches. Diese Dinger werfen Sie schließlich einfach in die Zombie-Massen und versuchen


In einigen Szenen hetzen die Entwickler ganze Horden an Gegnern auf Sie – **Dead Island** stellt dies problemlos dar.



Die Entwickler versprechen verschiedene Zombie-Arten. Welche es am Ende geben wird, ist noch unklar.

KLASSENWAHL

In **Dead Island** haben Sie die Wahl aus vier Klassen:

- **Tank**
  Behäbig, hält dafür viel Schaden aus
- **Assassine**
  Gewandter als der Tank und vermutlich auf Klingenwaffen spezialisiert
- **Leader**
  Anführerklasse, die eher im Hintergrund steht, den Überblick behält und Heiler-Züge besitzt.
- **Jack of all trades**
  Die Universalklasse, die alles ein wenig kann

den Gasbehälter dann mit einem gezielten Schuss oder einem anderen Werkzeug zum Explodieren zu bringen. Das erleichtert so manchen Kampf und bringt vor allem einen großen Schwung an Erfahrungspunkten.

Der Rollenspiel-Faktor

Der Wechsel zwischen Waffen und Angriffsarten bringt Vorteile, denn je nachdem, wie Sie gegen Ihre Gegner vorgehen, erhalten Sie unterschiedlich viele Erfahrungspunkte und steigen dadurch irgendwann im Charakterlevel auf. **Dead Island** ist zwar kein vollwertiges Rollenspiel, bietet aber ein Charakterentwicklungssystem, über das Sie bei jedem Stufenanstieg Punkte in Fähigkeiten Ihres Charakters investieren können, die wiederum auf verschiedene Kategorien aufgeteilt sind. In jeder Sparte gibt es mehrere Seiten an wählbaren Skills. Zudem verlangen einige Waffen nach einem bestimmten Erfahrungslevel, bevor Sie diese nutzen dürfen. Die maximale Stufe liegt hier aktuell bei 50, allerdings wollen sich die Entwickler in diesem Punkt noch nicht festnageln lassen. Der Maximallevel könnte zur Veröffentlichung also noch ein wenig höher oder niedriger ausfallen.

Einfach mal ausrasten

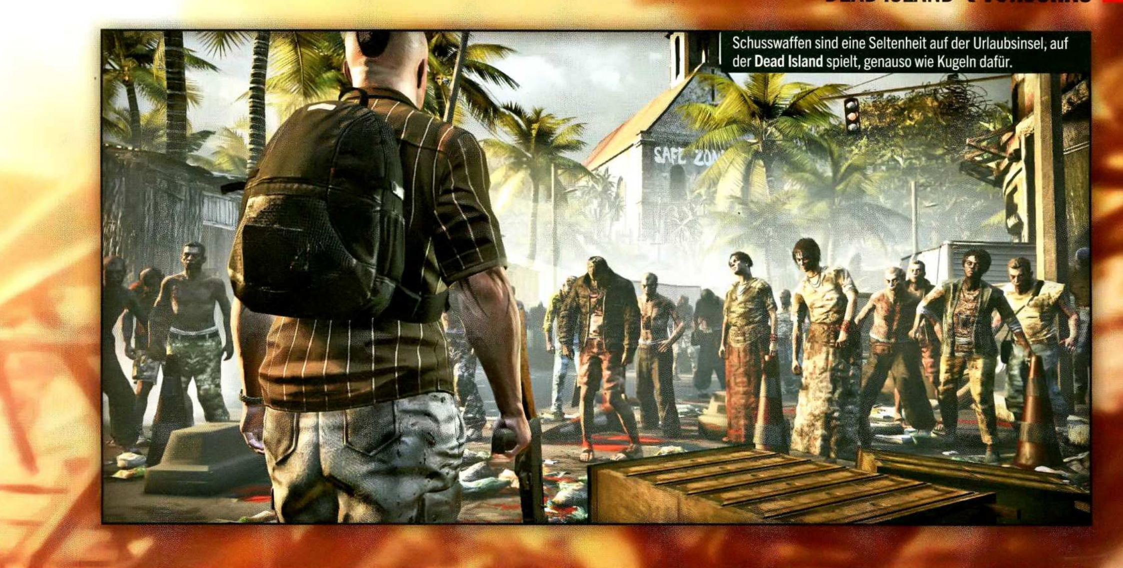
Einen Skill bekommen wir sogar gezeigt, den sogenannten Fury. Wenn Sie diese Fähigkeit aktivieren, verfällt Held Sam in eine Art Berserker-Modus, der Bildschirm färbt sich leicht rot. Nun prügelt der Kerl mit den Fäusten auf die Zombies ein und haut die Kerle reihenweise um. Das Spiel zählt dann, wie viele Monster Sie in der begrenzten Zeit ausschalten, in der der Skill aktiviert ist. Je mehr Sie schaffen, desto zahlreicher fallen die Extraerfahrungspunkte aus, die Sie erhalten – ein typisches Bonussystem. Nachdem sich Sam wieder beruhigt hat, laden Sie die Fähigkeit wieder auf, indem Sie Zombies besiegen. Erledigte Monster tauchen mit der Zeit in der Spielwelt wieder auf – also anders als in vielen Rollenspielen. Zwar bevölkern nicht mehr so viele Untote ein Gebiet, das Sie schon durchkämmt hatten, aber hier und da werden Sie dann wieder auf einige der Kerle treffen, damit keine Langeweile aufkommt.

Variationen möglich

Übrigens: Skills sind aber nicht nur eine nette Spielerei, um Ihre Gegner noch brutaler aus dem Weg zu räumen. Die Entwickler versprechen neben dem Klischee-Zombie, der dumm und langsam auf Sie zugewankt kommt, auch andere Gegner. Eine Art der Untoten soll zum Beispiel sehr flink sein, eine andere – erkennbar an widerlichen Geschwüren und Blasen auf der Haut – explodiert, wenn sie Ihnen zu nahe kommt. In solchen



Die Idylle täuscht – die Entwickler entwerfen die Spielwelt voller Kontraste. So steckt dieser traumhaft anzuschauende Pool dennoch voller Gefahren.



Schusswaffen sind eine Seltenheit auf der Urlaubsinsel, auf der **Dead Island** spielt, genauso wie Kugeln dafür.

Szenen nimmt Ihr Charakter dann durchaus Schaden. Deshalb bietet **Dead Island** ein genretypisches Heilungssystem, das einen Teil der Lebensenergie wieder auffüllt, solange Sie sich in Sicherheit befinden. Außerdem finden Sie auf der Urlaubsinsel Energydrinks, die Sie nur sofort verbrauchen dürfen, und Erste-Hilfe-Kästen, die Sie mitnehmen können. Beides stellt die Gesundheit Ihres Charakters wieder her.

Viel zu tun

Der Spielverlauf gliedert sich in Hauptaufgaben und optionale Nebenquests. Nachdem Sie den Kerl vor dem Bungalow gerettet haben, sollen Sie zum Beispiel den Schlüssel zum Leuchtturm beschaffen. Dieser fungiert dann als sichere Unterkunft für Sie und die anderen Überlebenden, die Ihnen dann wiederum neue Aufgaben zuschachern. Nicht alle der Quests sind dabei wichtig für den Spielfortschritt, viele erleichtern lediglich das Vorankommen. Die Entwickler geben uns ein paar Beispiele: Der Funker des Leuchtturms zum Beispiel benötigt einen Receiver, um mit der Außenwelt Kontakt aufnehmen zu können. Diesen können Sie ihm besorgen. Genauso wie Sie dem Mechaniker Teile von Autowracks beschaffen dürfen, die immer wieder in der Spielwelt verteilt sind. Ebenso gibt es immer wieder Tankstellen, an denen Sie Benzin finden. Das dürfen Sie zum einen dem Leichenbestatter geben, damit er erledigte Zombies verbrennt, zum anderen benötigen Sie dieses aber auch für Fahrzeuge.

Schwarzmarkt

Sobald die Überlebenden in Sicherheit sind, macht einer von ihnen sein Geschäft wieder auf und verkauft fortan nützliche Gegenstände. Er hat dann zum Beispiel eine selbst gebastelte Machete in petto, später aber vielleicht auch ein Maschinengewehr, das Sie allerdings teuer bezahlen dürfen. Den nötigen Schotter dafür verdienen Sie sich natürlich ebenfalls über Jobs von NPCs – alles in Grundzügen wie in einem Rollenspiel. Fraglich bleibt dabei jedoch, wie lange die brutale Zombieprügelorgie Spaß macht. Die Entwickler versprechen zwar jede Menge Abwechslung, immerhin soll es auf der Insel nicht nur Strandgebiete geben, sondern auch eine Stadt und andere Schauplätze, genauso wie verschiedenste Gegnerarten. Doch viel haben wir von all dem bislang nicht gesehen und auch von der Story gab es kaum Eindrücke. Die Kämpfe waren zwar spaßig und aufgrund des Realismus auch interessant, da immer wieder Neues passierte, doch das könnte sich schnell abnutzen. Allerdings hat Techland ja noch ein wenig Zeit, um uns zu überzeugen.



Autos und andere Fahrzeuge dienen als Ersatzteillager. Deshalb lohnt es sich auch, die vielen Gegner in Kauf zu nehmen.

Sebastian meint



„Derbes Zombie-Gemetzel mit Potenzial"

Dead Island ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite klingt es gut, dass der Fokus auf dem Nahkampf liegt und man seine Waffen modifizieren darf. Auf der anderen Seite weiß ich nicht, wie lange das im Spiel dann tatsächlich Spaß macht. Immerhin versprechen die Entwickler, dass die Kampagne bis zu 30 Stunden lang wird. Und für so eine lange Zeit muss das Spiel mehr bieten als unbeeindruckende Gegner, die man vermöbelt. Aber vielleicht hat Techland ja noch ein paar Trümpfe im Ärmel, denn allzu viel haben wir ja bisher nicht gesehen. Erstklassig klingt der Koop-Modus. Jederzeit mit Freunden die Kampagne weiterspielen, genau das erwarte ich von einem Spiel wie **Dead Island**, wobei **Left 4 Dead** hier die Messlatte natürlich recht hoch gelegt hat. Schade nur, dass **Dead Island** vermutlich nie in Deutschland erscheint.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Die Entwickler planen, dass sich Ihre Umgebung mit fortschreitender Spieldauer immer mehr in ein zerstörtes Kriegsgebiet verwandelt.

Screen-Info

Obwohl wir eine spielbare Version von **Red River** in der Redaktion hatten, durften wir keine Bilder anfertigen. Deshalb stammen alle Screenshots im Artikel von Hersteller Codemasters. Bis auf das Bild links spiegeln sie die Qualität des Spiels wider.

Operation Flashpoint: Red River

Schieß ans andere Ufer!

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters | Termin: 20. April 2011

Text: Sebastian Weber

Wir haben fünf Missionen des Taktik-Shooters angespielt und reden Tacheles.

Auf die Weltpolizei Amerika, wie die USA gerne spöttisch genannt werden, wartet ein neues Einsatzgebiet: Tadschikistan – zumindest wenn man nach Codemasters neuem Taktik-Shooter **Operation Flashpoint: Red River** geht. Darin treffen Sie als US-Marine auf die Chinesische Volksbefreiungsarmee und auf Guerilla-Kämpfer, die es beide nicht lustig finden, dass die US-Armee in das Nachbarland Afghanistans einmarschiert.

Langeweile für Neueinsteiger?

Anhand einer Vorschau-Version konnten wir die ersten fünf Missionen des virtuellen Krieges erleben. Unser Eindruck: nett, streckenweise herausfordernd, aber mindestens genauso lange öde und unspektakulär. Das größte Problem, mit dem das Spiel wohl zu kämpfen hat, sind die hohen Erwartungen, die man heutzutage an einen Shooter hat. Wer also nicht schon seit Anbeginn der Zeit ein Fan der **Operation Flashpoint**-Reihe ist, möchte eine interessante Geschichte erleben, gut inszenierte Einsätze und Zwischensequenzen und bombastische Skript-Sequenzen, die zwar jegliche Glaubwürdigkeit vermissen lassen, dafür aber mit ihrer Wucht beeindrucken. Das alles bietet **Red River** jedoch nicht, der Fokus liegt auf Realismus. Wenn es also zu ei-

FAQ

Codemasters hat doch bisher nur Rennspiele gemacht, oder?

Bekannt ist Codemasters tatsächlich für seine Rennspiele, etwa die **Colin McRae**-Reihe. Mit der Trennung vom Entwickler Bohemia Interactive, den Schöpfern der **Operation Flashpoint**-Reihe, schlüpfte Publisher Codemasters selbst in die Entwicklerrolle und brachte einen neuen Teil der Reihe auf den Markt, **Dragon Rising** (2009).

Was hat Operation Flashpoint: Red River mit seinem Vorgänger zu tun?

Der Vorgänger **Dragon Rising** versetzte Sie in den fiktiven Konflikt um eine rohstoffreiche Insel zwischen den USA und China. **Red River** hat mit dieser Ausgangslage nichts mehr zu tun. Die einzige Gemeinsamkeit ist die Chinesische Volksbefreiungsarmee, die als Gegner vorkommt.

Red River erscheint auch für Konsolen. Wie unterscheidet sich die PC-Fassung von den anderen?

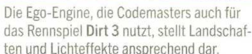
Im Grunde sind alle Fassungen von **Red River** gleich, lediglich bei den Details fallen Unterschiede auf. Die Grafik ist auf dem PC ein wenig schärfer, dank höherer Auflösung und mehr Einstellungsmöglichkeiten. Die Steuerung ist auf allen Systemen gelungen, doch auf dem PC sind präzise Zielmanöver auf große Entfernung leichter.



Viele Gebiete innerhalb der riesigen Levels bieten nur wenige Deckungsmöglichkeiten – diese sollten Sie auf jeden Fall nutzen.



Es gibt vier verschiedene Soldatentypen, die sich gegenseitig gut ergänzen. Ihren Charakter dürfen Sie zudem ausbauen.



Die Ego-Engine, die Codemasters auch für das Rennspiel **Dirt 3** nutzt, stellt Landschaften und Lichteffekte ansprechend dar.



ner Auseinandersetzung kommt, dann läuft diese über eine Entfernung von teilweise mehreren hundert Metern ab. Ein kleiner, sich bewegender Punkt auf einem Hügel wird ins Visier genommen, ein Schuss später ist der nicht erkennbare Gegner in den meisten Fällen schon Geschichte. Natürlich, so etwas erwartet man, wenn Realismus ganz oben auf der Prioritätenliste steht, doch das macht viele virtuelle Kampfeinsätze langweilig. Dazu kommt, dass Sie stets mit drei Kameraden unterwegs sind. Falls Sie im Koop-Modus spielen, können Freunde von Ihnen diese Typen steuern. Wenn Sie allerdings alleine in den Kampf ziehen, übernimmt die künstliche Intelligenz die Kontrolle über die Kerle. Nachteil: Ihre virtuellen Mitstreiter entdecken Gegner oft sehr viel schneller als Sie, wodurch Schusswechsel in vielen Situationen bereits vorbei sind, bevor Sie überhaupt gemerkt haben, wo ein potenzielles Ziel wartet. Oftmals steht man deshalb tatenlos herum.

So schwierig, wie man will

Die von uns angespielten Missionen verlangten uns ebenso Unspektakuläres ab. Mal sollten wir einen Konvoi vor fiesen Guerilla-Kämpfern beschützen, mal ein Dorf sichern. Soldatenalltag, wie man ihn in vielen Dokumentationen gesehen hat. Aber kein actionreicher Kriegs-Shooter, wie man ihn heute sonst vorgesetzt bekommt. Die Fans der Reihe wird genau das freuen. Möglichst viel Authentizität mit wenig Brimborium. **Operation Flashpoint**-Veteranen waren zumindest vom Vorgänger **Dragon Rising** enttäuscht, da er nicht mehr so viel Simulation war, wie man es erwartet hatte. Auch **Red River** will keine Militär-Simulation mehr sein, es versteht sich vielmehr als Taktik-Shooter. Trotz dieses kleinen Unterschieds wollen die Entwickler Hardcore-Spielern entgegenkommen und erlauben es deshalb, allerlei Hilfestellungen abzuschalten. Normalerweise zeigt Ihnen das Spiel zum Beispiel anhand eines Kompasses an, wo sich Ihr Missionsziel befindet oder wo sich Gegner aufhalten, solange diese in Ihrem Sichtfeld bleiben. Optional dürfen Sie dies allerdings ausblenden, genauso wie das Fadenkreuz, die Karte und andere Helferlein. Wer möchte, erlebt den Kampfeinsatz dann so, wie es im echten Leben möglicherweise ablaufen würde. Zudem bietet **Red River** drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, sodass sich jeder die Herausforderung individuell einstellen kann.

Ich will herumkommandieren

Dazu kommt, dass Sie Ihren KI-Kameraden nach wie vor Befehle geben, damit die Jungs nicht ins Verderben rennen. Das Tolle daran ist, dass die Entwickler das Befehlsmenü ein wenig überarbeitet haben, obwohl der grundsätzliche Aufbau bleibt: Betätigen Sie die entsprechende Taste, öffnet sich ein rundes Menü. Dort wählen Sie mit den Richtungstasten (Standard: WASD) eine Befehlskategorie aus, wodurch sich ein weiteres dieser Menüs öffnet, in dem Sie dann eine von drei exakten Anweisungen auswählen. Dort finden Sie Order wie „Feuer einstellen!", „Folgt mir!" oder „Stellung halten!". Damit Ihre Kerle wissen, wo sie schließlich hinsollen, um Ihren Befehl auszuführen, verwandelt sich das Fadenkreuz in einen Positionsmarker, sobald Sie das Befehlsmenü öffnen. Auf diese Art und Weise hetzen Sie Ihre Jungs ganz locker durch die Gegend, gerade weil die Entwickler die Befehle, die im Vorgänger am häufigsten genutzt wurden, nun leichter wählbar machen – eine willkommene Verbesserung.

Nur halb so schlimm

Was bleibt ist also ein Taktik-Shooter, der für Neulinge beziehungsweise den typischen Shooter-Fan nicht das Wahre ist, gleichzeitig aber **Operation Flashpoint**-Junkies nicht vom Hocker reißt. Vielmehr ist **Red River** ein solider, wenn auch nicht überragender Ego-Shooter, der dem Spieler Vorsicht und in vielen Passagen strategisches Denkvermögen abverlangt. Das

Mithilfe von Erfahrungspunkten, die Sie in den Missionen verdienen, schalten Sie mit der Zeit neues Equipment frei.

Die von uns gespielten Einsätze begannen zum größten Teil mit einem Helikopterflug – selbst steuern dürfen Sie aber nicht.

Eine typische Auseinandersetzung – in **Red River** kommen Sie in seltenen Fällen nahe an Ihren Gegner heran.

Eine Brücke wie diese bietet wenig Schutz vor Angriffen, deshalb sollten Sie stets die Augen offen halten.

fängt bereits vor dem Einsatz bei der Wahl der Klasse an. Jeder der vier Soldatentypen (Gewehrschütze, MG-Schütze, Kundschafter und Granatwerferschütze) hat seine Eigenheiten und je länger Sie eine Art Soldat verkörpern, desto besser wird dieser. Grund: Innerhalb der Missionen bekommen Sie zum einen Erfahrungspunkte für erfüllte Ziele, aber auch für klassentypische Aktionen im Spiel. Diese Zähler schalten schließlich Waffen, Zubehör und Spezialfähigkeiten frei, sodass Sie zum Beispiel ruhiger zielen oder länger rennen können. Doch genauso wichtig wie die Wahl des eigenen Spielstils ist es, in den Levels Ihre Kameraden nicht kopflos irgendwo hinzuschicken. Denn genauso wie ein Gegner bei nur einem Treffer realistischerweise ins Gras beißt, geht es Ihnen oder Ihren Männern. Deshalb sollten Sie stets Deckung nutzen und Ihre Kollegen sinnvoll verteilen, denn die Jungs agieren teilweise nicht besonders schlau – wir hoffen, dass Codemasters die KI noch etwas verbessert.

Toll und nervig zugleich

Sonst kann sich **Red River** technisch sehen lassen. Die einzelnen Levels sind immens groß und die Weitsicht enorm. Viele Gegner kann man bereits aus hunderten Metern erkennen, Projektile werden auf diese Entfernung ballistisch korrekt berechnet. Insgesamt kann das Spiel grafisch aber nicht mit aktuellen Referenztiteln wie **Crysis 2** mithalten – was bei der schieren Größe der Gebiete auch nicht erwartet werden darf. Die deutsche Synchronisation geht so weit in Ordnung, auch wenn manche Stellen unsauber oder unpassend übersetzt wirken. Was dagegen häufig eher zum Schmunzeln bringt, als Atmosphäre zu schaffen, sind die Dialoge der Soldaten vor den Einsätzen. Diese scheinen krampfhaft mit Schimpfwörten und Klischees gefüllt worden zu sein, was auf der einen Seite nervt, auf der anderen Seite peinlich wirkt. In diesem Fall könnte die englische Originalvertonung trotz pathetischem Gehabe deutlich angenehmer ausfallen. Doch: Wir konnten nur die ersten fünf Missionen von **Red River** anspielen, und das anhand einer unfertigen Version. Von daher hat Codemasters bis Ende April noch ein wenig Zeit, die kritisierten Mängel auszubügeln. Wir sind gespannt.



Die Entwickler entwerfen die Levels beeindruckend groß, genauso groß fällt die Weitsicht aus.

Sebastian meint

„Ein Spiel, das einen schweren Stand haben wird."

Codemasters möchte **Operation Flashpoint: Red River** mit mehr Story als im Vorgänger und etlichen Hilfestellungen für die breite Masse zugänglich machen. Dass das klappt, wage ich zu bezweifeln. Die Missionen, die ich anspielen konnte, machen zwar Spaß – wenn man auf einen knallharten Taktik-Shooter gefasst ist –, doch für Einsteiger ist das alles zu komplex und vor allem zu langweilig, denn große Momente oder toll inszenierte Skripts fehlen. Für Simulationsfans fällt das Spiel dagegen wieder zu weichgespült aus. Die Schießereien wirken realistisch, doch die KI agiert einfach zu gut, sodass man über weite Strecken selbst nichts zu tun hat, und die Gegner stellen nur eine Herausforderung dar, weil sie gut schießen, nicht weil sie strategisch agieren. Wer einen über weite Strecken anspruchsvollen Taktik-Shooter sucht, ist gut bedient.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Prey 2

Abschaumschläger

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Human Head Studios | Hersteller: Bethesda

Ab jetzt wird alles anders: Die Human Head Studios krempeln ihr Spiel um!

Text: Robert Horn

?! FAQ

Prey kenn ich noch, das war cool.
Stimmt, 2006 war das. Damals war Indianer Tommy der unfreiwillige Held, es gab coole Portale und lustige Laufbänder, die die Gravitation umkehrten. Aber das gibt es alles nicht mehr.

Was? Wieso? Das war doch super!
Stimmt, aber die Entwickler wollen das Spiel voranbringen. Deshalb wird **Prey 2** ein Open-World-Shooter, in dem Sie als Marshall Killian Samuels Aliens auf einem abgedrehten Planeten jagen.

Open World also. Und was gibt es sonst noch Neues?
Killian ist Kopfgeldjäger und verdient sein Geld damit, Verbrecher einzufangen. Also nutzt er eine Art Free-Running-System (Wie bei **Mirror's Edge**) und jede Menge Gadgets wie Bolas oder Schulterraketen, um die Fieslinge zu fangen. Klingt nicht so verkehrt.

Screen-Info

Alle Bilder wurden uns von Bethesda zur Verfügung gestellt. Auch wenn überall das HUD fehlt (das ist noch lange nicht final), zeigen die Screenshots doch gut, wie das Spiel aussehen wird.

Erstaunlich, wie schnell Dinge in Vergessenheit geraten können. Da reichen schon ein paar Jährchen und unser Langzeitgedächtnis schaltet einfach so auf Durchzug. Oder wissen Sie noch, was Sie 2006 im Kino gesehen haben? Oder was Sie gezockt haben? **Prey** vielleicht. Der Ego-Shooter kam damals nämlich auf den Markt. Das Spiel der Human Head Studios verblüffte durch einige innovative Ideen wie interdimensionale Portale (viele Jahre vor einer kleinen, dreistündigen Spieleperle namens **Portal**) und der Schwerkraft trotzende Laufstege. Ein erstklassiges Spiel, in der Tat. Doch danach wurde es still um die Entwickler. Erst jetzt, gut fünf Jahre später, meldet sich Human Head zurück. Das kleine Studio hat sich in große Arme geflüchtet, in die von Publisher Bethesda. Der Konzern hat die Rechte an **Prey** gekauft und Human Head mit dem Nachfolger des Shooters betraut. Seit Mitte 2009 arbeiten die Entwickler nun mit Hochdruck an **Prey 2** und erlauben uns bei einem Vor-Ort-Besuch in ihrem Studio in Madison/USA einen ausgiebigen Blick hinter die Kulissen. Wir erfahren, wie **Prey 2** werden soll – und wie radikal die Entwickler sich von alten Ideen trennen, um etwas völlig Neues zu erschaffen. Liebe Leser, vergessen Sie alles, was Sie über **Prey** wissen: Hier kommt **Prey 2**.

Ach du meine Güte!

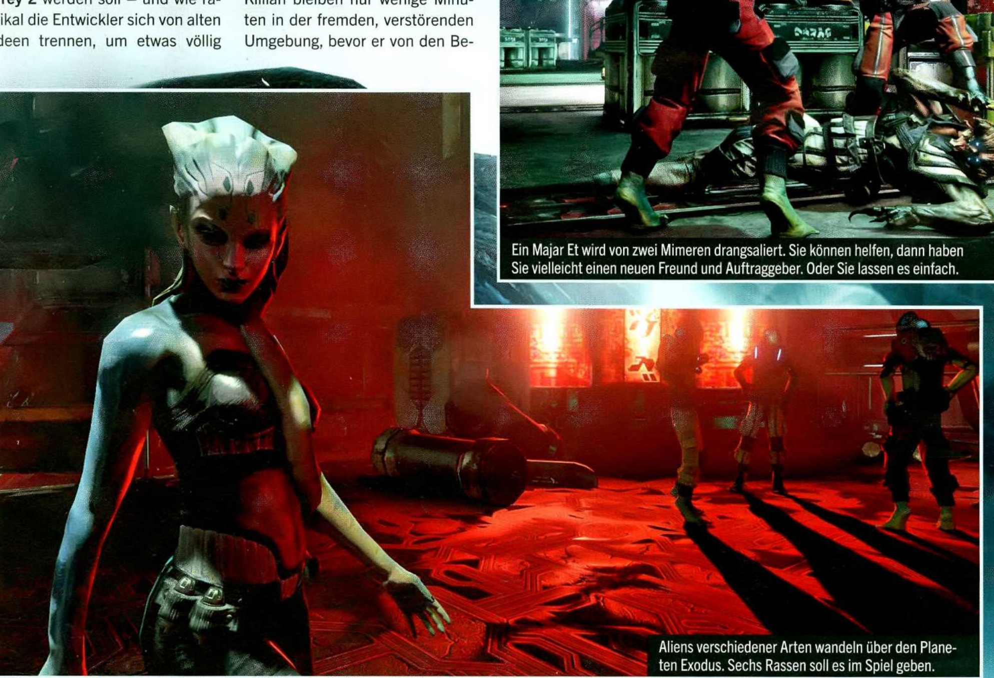
Schockiert, das trifft genau die Beschreibung unseres Gemütszustandes, als wir die ersten Szenen von **Prey 2** über den Bildschirm flimmern sehen. Nicht, weil das Gezeigte in irgendeiner Form schlecht aussieht – ganz im Gegenteil. Was die Entwickler mit ihrem Shooter veranstalten, kann man nur als radikale Kur beschreiben. Es fängt beim Protagonisten an: Tommy, der Indianer und unfreiwillige Held aus Teil 1, ist abgeschrieben. „Seine Geschichte ist erzählt", erklärt Projektleiter Chris Rhinehart. Dafür rückt ein neuer Charakter in den Mittelpunkt: der Sky Marshall Killian Samuels. Als Aufpasser in einem Verkehrsflugzeug gerät Killian unfreiwillig in die Fänge der außerirdischen Keeper, die Menschen als ihre Ressource betrachten: Seine Maschine stürzt, das erleben Sie sogar noch im ersten Teil des Ego-Shooters, in die Sphäre der außerweltlichen Räuber. Die ersten Spielminuten sind also für Kenner der Serie vertraut. Doch Killian bleiben nur wenige Minuten in der fremden, verstörenden Umgebung, bevor er von den Bewohnern der Sphäre überwältigt wird. Wir hätten an dieser Stelle erwartet, dass Killian in einer dieser widerlichen Menschenverarbeitungsmaschinen wieder aufwacht, denen schon Tommys Opa zum Opfer gefallen ist. Aber, wie wir schon erwähnten: Alles wird anders.

In der Fremde gestrandet

Wir erleben einen Zeitsprung von mehreren Jahren. Killian erwacht in einer komplett anderen Welt. Es ist der Planet Exodus, vollgestopft mit zwielichtigen Gestalten, fremden Wesen und futuristischen Orten. Wie Killian dorthin gekommen ist, wissen wir nicht, er ebenso wenig. Warum auch immer er diese Gedächtnislücke hat, Amnesie ist es nicht, sagen die Entwickler. Die Erinnerung wiederzuerlangen wird jedenfalls die treibende Kraft hinter Killians Aktionen. Der Planet, auf dem der ehemalige Marshall sich bewegt, bildet die Spielwiese für den nächsten Evolutionsschritt der Fortsetzung: **Prey 2** wird ein waschechtes Open-World-Spiel. Der Planet selbst steht still, was bedeutet, dass es keinen Tag-Nacht-Wechsel geben wird. Stattdessen gibt es eine Seite, die in ewiger Nacht gefangen ist, während auf der anderen Hälfte ständig Tag herrscht. Dazwischen liegt eine Ebene im Zwielicht. Der grafische Motor für **Prey 2** wird übrigens eine stark modifizierte Version der id-tech-4-Engine. Mit dieser hat Human Head am meisten Erfahrung, zumal man einen Haufen Arbeit in die Verbesserung der Engine gesteckt hat.

Alienabschaumjäger

Zwei massive Änderungen zum Vorgänger haben wir nun schon erklärt, das war aber noch lan-



Ein Majar Et wird von zwei Mimeren drangsaliert. Sie können helfen, dann haben Sie vielleicht einen neuen Freund und Auftraggeber. Oder Sie lassen es einfach.

Aliens verschiedener Arten wandeln über den Planeten Exodus. Sechs Rassen soll es im Spiel geben.

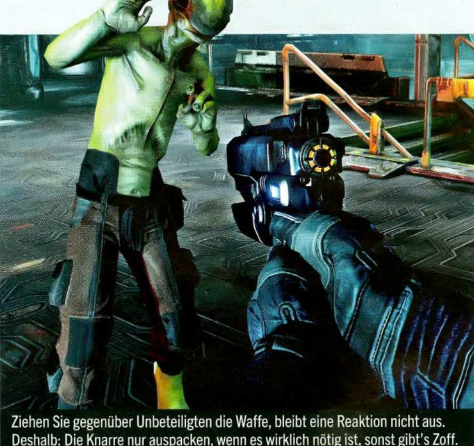
ge nicht alles: Killian merkt kurz nach seinem Erwachen, dass er bereits seit Längerem ein Leben auf Exodus führt, sogar einen Beruf ausübt: Er ist Kopfgeldjäger! Das klingt zuerst befremdlich, passt aber in die Welt von **Prey**. Im ersten Teil fiel Indianer Tommy die Rolle des Gejagten zu. Nun drehen die Entwickler den Spieß um, machen Killian zum Jäger. Um als Kopfgeldjäger in einer düsteren futuristischen Welt zu überleben, braucht es vor allem Feuerkraft. Und da **Prey 2** immer noch ein Ego-Shooter ist, greift Killian zu einer Vielzahl an Waffen, die ihm in gewaltsamen Auseinandersetzungen helfen. In **Prey**, Teil 1, gab es dazu teilweise merkwürdige, fremdartige Ballermänner wie eine glibberige Säurekanone oder krebsähnliche Käfer, denen man die Gliedmaßen abriss, um sie in explosive Geschosse zu verwandeln. In **Prey 2** geht es zumindest zu Beginn des Abenteuers gewöhnlicher zu: Killians Waffen sehen allesamt wie modifizierte, irdische Knarren aus. Außerdem nutzt Killian andere Hilfsmittel, um sich einen Vorteil gegenüber seinen Zielen zu verschaffen: Gadgets gehören zum Inventar des Kopfgeldjägers. Diese Helfer ermöglichen es Killian etwa, einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Raketen abzufeuern, Bolas auf Gegner zu schleudern oder über große Distanzen durch die Luft zu gleiten. Je nach Auftrag ist es wichtig, sich an überall auf der Welt verteilten Stationen mit bestimmten Gadgets auszurüsten, denn viele Gegner verfügen über entsprechende Maßnahmen, um Killians Spielzeugen zu entkommen. Das bringt uns zum wichtigsten Punkt von **Prey 2**: dem Gameplay.

„Tot nützt er mir nichts!"

In einer offenen Welt als Kopfgeldjäger zu arbeiten bedeutet vor allem eins: Killian braucht Aufträge. Die verschafft er sich bei Questgebern, die frei in der Welt verteilt sind, ähnlich einem **GTA 4** etwa. Auch abseits der Wege kann der Jäger auf mögliche Missionen stoßen: In unserer Präsentation kamen wir zum Beispiel an einem Außerirdischen vorbei, der von anderen brutal zusammengeschlagen wurde. Wir hätten ihm an dieser Stelle helfen können und so möglicherweise einen weiteren Freund gewonnen, der uns später unterstützt. Wir schauen jedoch nur unbeteiligt zu und gehen dann weiter. Szenen wie diese wirken sich auf das Spiel aus; alles, was wir tun, hat Konsequenzen. Allerdings führt das nicht so weit wie bei **The Witcher**. Hauen wir beispielsweise einen Auftraggeber übers Ohr, ist dieser möglicherweise sauer und hetzt uns Schläger auf den Hals – viel weiter reichen diese Auswirkung aber nicht. Storyrelevante Ereignisse haben die Entwickler zudem von den Missionen abgekoppelt. Sie müssen also nicht einen bestimmten Auftrag vollenden, um zu erfahren, wie es weitergeht. Stattdessen lösen bestimmte Ereignisse innerhalb eines zufälligen Auftrags das Weitererzählen der Hintergrundgeschichte aus.



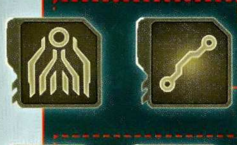
In der freien Welt von **Prey 2** kommen Sie auch durch solch stimmungsvolle Bars. Dank coolem Visor finden Sie selbst hier Ihre Ziele ohne Probleme.



Ziehen Sie gegenüber Unbeteiligten die Waffe, bleibt eine Reaktion nicht aus. Deshalb: Die Knarre nur auspacken, wenn es wirklich nötig ist, sonst gibt's Zoff.

Die Apps der Zukunft: Gadgets

Killian Samuels nutzt bei seiner Jagd auf galaktische Verbrecher einen Haufen Schusswaffen und – das ist besonders spannend – eine Vielzahl an Gadgets. Einige Beispiele:






- **Anti-Gravitation:** Hebt die Anziehungskraft bei Gegnern auf und schleudert Letztere so aus der Deckung in die Luft
- **Bolas:** Werden auf fliehende Gegner geschleudert, um sie zu Fall zu bringen
- **Capture Device:** Gestellte Ziele werden mit dieser Technik automatisch gefesselt und an den Zielort teleportiert.
- **Hover Boots:** Ermöglicht Killian das Gleiten aus großer Höhe und über weite Strecken
- **Micro-Nova-Granaten:** Die explosiven Geschosse sind besonders bei Gegnergruppen effektiv.
- **Schulter-Raketen:** Diese Raketen lenken selbstständig und können zeitgleich mit der Handfeuerwaffe abgeschossen werden.

Killians Feuerwaffen unterscheiden sich kaum von bekannten Pendants der realen Welt. So wird seine Standardpistole vom ersten Level-Abschnitt nur leicht futuristisch modifiziert. Auch eine **Schrotflinte** ist immer noch als solche zu erkennen. Was Sie in späteren Abschnitten erwartet, ist jedoch noch unklar.



Für erfüllte Aufträge hagelt es typischerweise Geld und diverse Ausrüstungsgegenstände. Außerdem steigern Sie so Ihren Ruf als Kopfgeldjäger, was das Verhalten der NPCs Ihnen gegenüber beeinflusst und Ihnen auch Rabatte bei diversen Händlern einbringt.

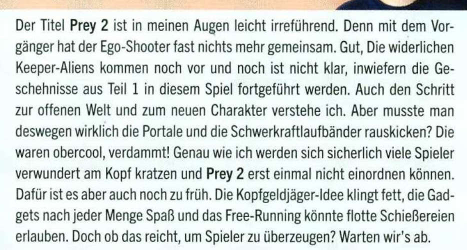
Über Stock und Stein

Die Jagd auf Ziele des Kopfgeldjägers läuft in mehreren Schritten ab. Zuerst muss Killian sein Ziel finden. Dafür benutzt er eine Art Visor. Der zeigt alle Spielfiguren in einer bestimmten Farbe, relevante Personen leuchten grün. Gestellte Gegner fliehen meist kopflos, was eine wilde Verfolgungsjagd quer durch die Stadt zur Folge hat. Ein Deckungssystem und ein intuitives Bewegungssystem, ähnlich wie in **Mirror's Edge**, helfen Killian, den Verfolgten nicht entkommen zu lassen. Projektleiter Chris erklärt: „Es gibt da zwei Sorten von Verfolgungsjagden: Das eine ist unser ‚Free Chase-System', dabei rennt der Gesuchte einfach nur weg und versucht, möglichst viel Distanz zwischen sich und den Spieler zu bekommen. Die andere Art von Verfolgungsjagd funktioniert so: Die Ziele rennen zwar frei durch die Welt, aber sie haben ein bestimmtes Ziel, etwa den Markt, die Docks oder ein Fluchtraumschiff. Dadurch, dass wir Entwickler dann wissen, wo der Spieler irgendwann mal entlangkommt, können wir an diesen Stellen Hinterhalte für die Spieler legen."

Frühjahrsputz galore

Auch wenn die Entwickler radikal mit vielen Standards des Vorgängers gebrochen haben und **Prey 2** auf den ersten Blick gar nicht wie ein direkter Nachfolger wirkt: Das Spiel steckt voller sinnvoller neuer Ideen, das Konzept ist durchdacht und passt sich den modernen Ansprüchen der Spieler an. Wir fragen uns allerdings, ob eine düstere, brutale Science-Fiction-Welt und einige bekannte Alien-Bösewichter als Wiedererkennungsmerkmal reichen. Die Entwickler haben jedoch anklingen lassen, dass ein Wiedersehen mit dem Indianer Tommy in **Prey 2** sehr wahrscheinlich ist.

Robert meint



„Mutige Schritte, die sich hoffentlich auszahlen"

Der Titel **Prey 2** ist in meinen Augen leicht irreführend. Denn mit dem Vorgänger hat der Ego-Shooter fast nichts mehr gemeinsam. Gut, Die widerlichen Keeper-Aliens kommen noch vor und noch ist nicht klar, inwiefern die Geschehnisse aus Teil 1 in diesem Spiel fortgeführt werden. Auch den Schritt zur offenen Welt und zum neuen Charakter verstehe ich. Aber musste man deswegen wirklich die Portale und die Schwerkraftlaufbänder rauskicken? Die waren obercool, verdammt! Genau wie ich werden sich sicherlich viele Spieler verwundert am Kopf kratzen und **Prey 2** erst einmal nicht einordnen können. Dafür ist es aber auch noch zu früh. Die Kopfgeldjäger-Idee klingt fett, die Gadgets nach jeder Menge Spaß und das Free-Running könnte flotte Schießereien erlauben. Doch ob das reicht, um Spieler zu überzeugen? Warten wir's ab.

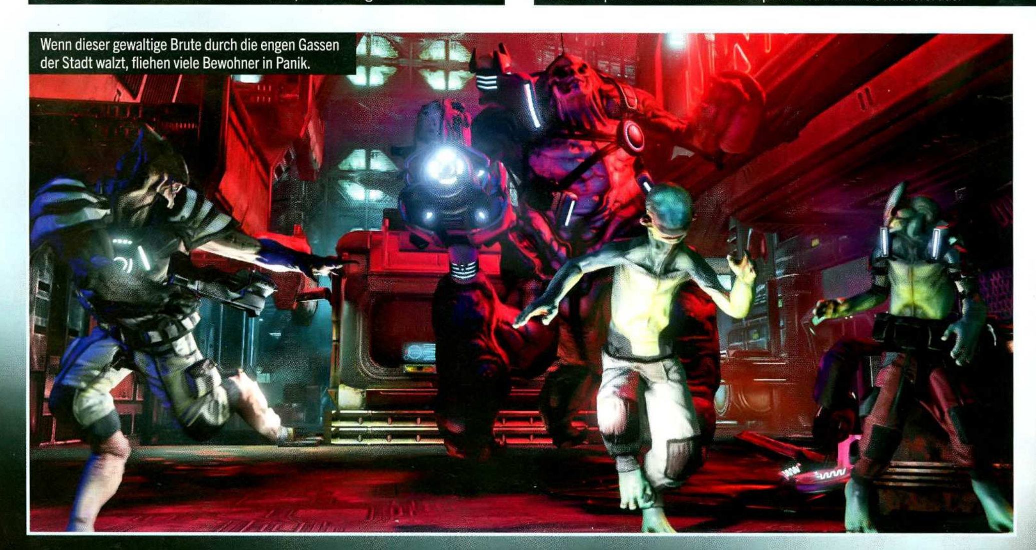
WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



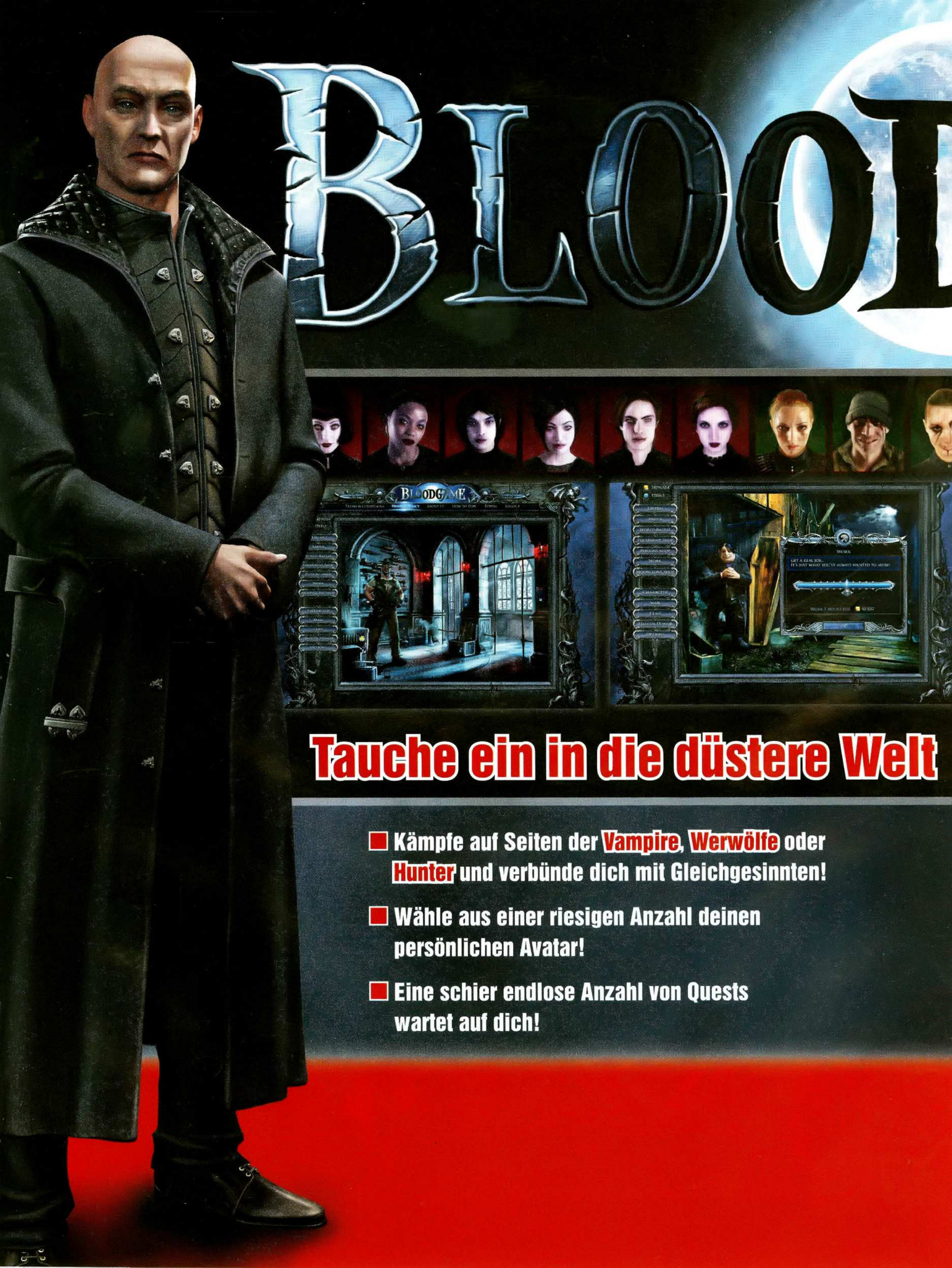
Haben Sie ein Ziel gestellt, verfrachten Sie es per Teleport direkt zum Auftraggeber. Kurz danach tickt die Kohle auf Ihr Konto, der Ruf steigt.



Manche Aliens ballern wild drauflos, wenn sie in Panik geraten, andere fliehen einfach kopflos. So bricht in einer Kneipe schnell mal eine Schießerei aus.



Wenn dieser gewaltige Brute durch die engen Gassen der Stadt walzt, fliehen viele Bewohner in Panik.



BLOOD
BLOODGAME
Tauche ein in die düstere Welt
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests wartet auf dich!


DGAME
der Vampire und Werwölfe!
Das neue Game der
Shakes & Fidget-Macher!
Open Beta – Jetzt online!
www.bloodgame.de
© 2010 Playa Games GmbH

Screen-Info

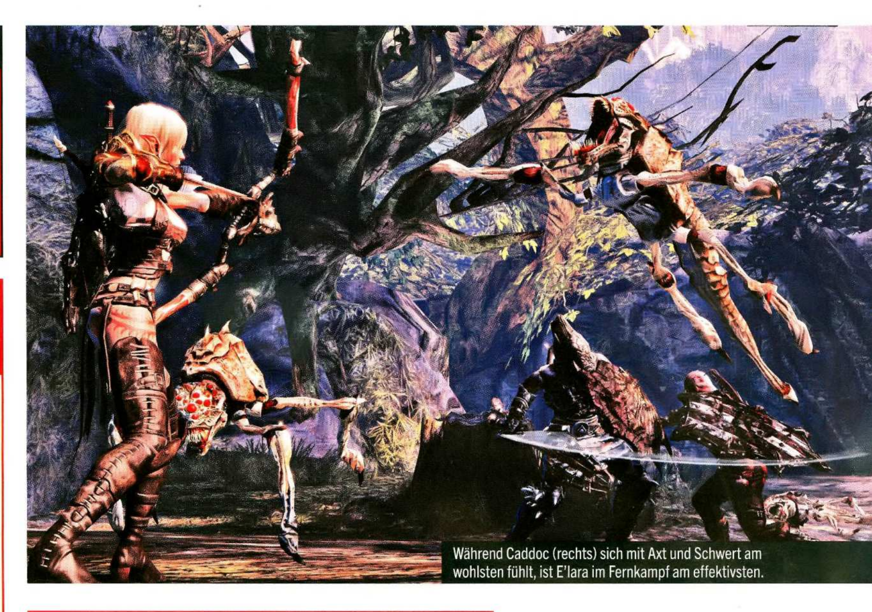
Wir durften **Hunted** zwar selbst spielen, eigene Bilder der Vorab-Version zu machen, war uns jedoch nicht gestattet. Die Bilder dieser Vorschau stammen also ausnahmslos vom Hersteller.

?! FAQ

*Warum heißt das Spiel **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**? Wird es später im Spiel dunkel oder was? Wie genau ist denn die Story?*
Zur Story ist nur wenig bekannt. Der Krieger Caddoc wird von dunklen Visionen einer gefährlichen Bedrohung geplagt. Um dieser ein Ende zu bereiten, muss er in die Tiefen eines Fantasyreichs vordringen. Und obwohl ihm die heiße Bogenschützin E'lara zur Seite steht und sich die beiden mit coolen Sprüchen necken und fetzen, sind sie kein Liebespaar. Eher Brüderchen und Schwesterchen in einer Zweckgemeinschaft.

Was zur Hölle ist es denn nun? Action? Oder Rollenspiel? Und was zum Geier ist ein Dungeon Crawler?
Hunted ist ein reinrassiges Actionspiel mit einigen Rollenspielanleihen. So dürfen sie etwa Ihren Charakter mit Zaubersprüchen und Ausrüstung individualisieren und ein paar Nebenquests absolvieren. Auf den Schlachtfeldern und Dungeons sind massig Gegenstände, wie etwa Rüstungen versteckt, die Sie einsacken und Ihrer Figur in die Hand drücken dürfen. Ein Dungeon Crawler eben.

Koop hin, Koop her. Was passiert denn im Spiel, wenn einer von beiden über den Jordan geht?
In einem bestimmten Zeitfenster haben Sie die Möglichkeit, selbst einen Heiltrank zu schlürfen oder dem gebeutelten Charakter einen solchen einzuwerfen. Schaffen Sie das nicht rechtzeitig, werden Sie beide an den letzten automatischen Speicherpunkt zurückgeworden und müssen den Abschnitt noch einmal spielen.


Während Caddoc (rechts) sich mit Axt und Schwert am wohlsten fühlt, ist E'lara im Fernkampf am effektivsten.

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

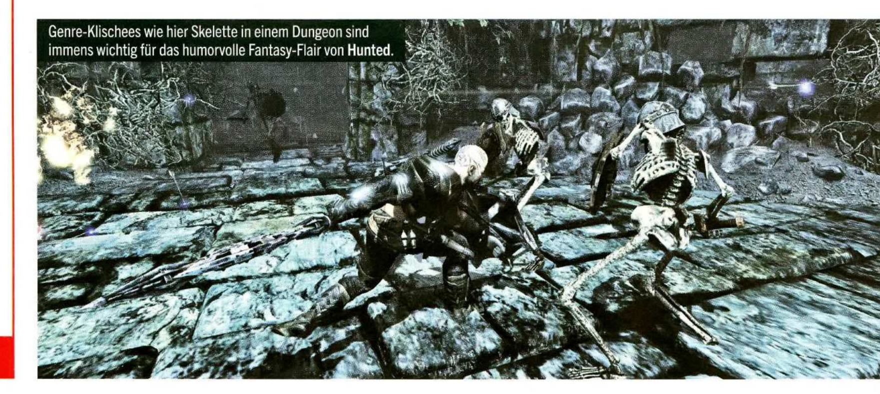
Elf + Eins = Zwei

Genre: Action | Entwickler: Inxile | Hersteller: Bethesda | Termin: 3. Juni 2011

Text: Jürgen Krauß

Nicht ganz ernster Dungeon Crawler mit jeder Menge Ideen

Wenn uns Unterhaltungsmedien, vor allem diejenigen mit Leinwand oder Mattscheibe, eines glauben machen wollen, dann, dass es immer richtig ist, seinen Träumen zu folgen. Selbst wenn das bedeutet, sich durch ein Furcht einflößendes, mit riesigen Totenschädeln geschmücktes Tor in eine düstere Fantasy-Welt zu stürzen, in der mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mehr finstere Gestalten herumlungern als in jedem Dschungel-Camp. Den **Hunted**-Helden Caddoc plagen ebensolche Albträume und die Tatsache, dass darin auch noch eine geheimnisvolle Dame mit unbestreitbar einladendem Dekolletee vorkommt, verkompliziert die Angelegenheit zusätzlich. Die Traumfrau hört auf den Namen Seraphine und lässt wenig Zweifel daran, dass wir ihr im Laufe des Abenteuers wohl noch öfter begegnen werden. Zum Glück ist der glatzköp-

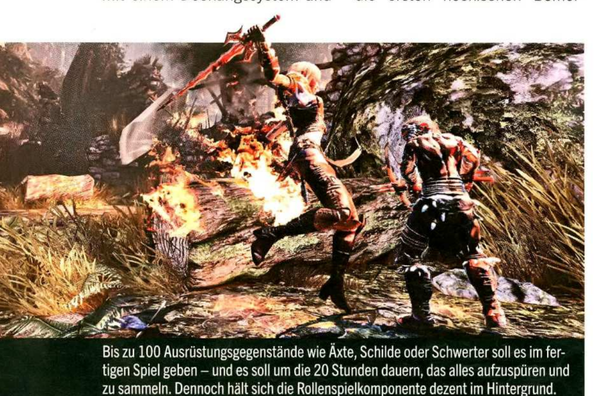

Genre-Klischees wie hier Skelette in einem Dungeon sind immens wichtig für das humorvolle Fantasy-Flair von **Hunted**.

Auch wenn es ein paar hässliche Ecken gibt: Im Grunde sieht **Hunted** ziemlich gut aus – und richtet sich klar an erwachsene Spieler.

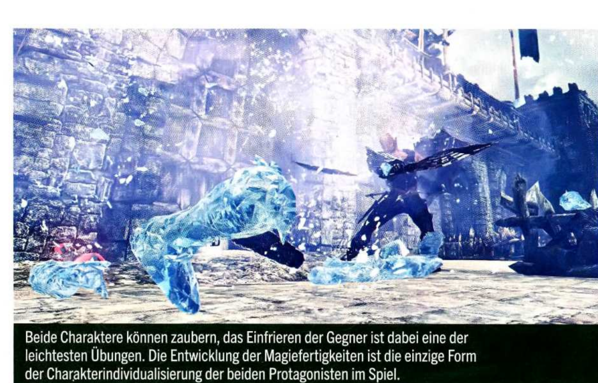
fige Krieger Caddoc nicht allein in der anfangs noch fröhlich bunten Mittelalter-Welt Kala Moor unterwegs, an seiner Seite ist E'lara, eine Elfendame, ebenso wunderschön wie leicht bekleidet, ebenso flink mit dem Bogen wie mit der Zunge. Und bevor wir uns selbst ein Gamepad krallen und uns mit einer Xbox-Vorschau-Fassung im Keller eines Hotels in London vergnügen, lassen wir von Inxile-Chef Matthew Findley kurz die drei Grundsätze von **Hunted** erklären: „Alle im Team sind große Fans von drei Dingen, die wir bei **Hunted** unter einen Hut bringen wollten: kooperative Mehrspieler-Erfahrungen, Action mit einem Deckungssystem und düstere Fantasy-Welten." Wie wir in den folgenden eineinhalb Stunden feststellen durften, haben die Entwickler das alles tatsächlich unterhaltsam unter einen Hut gebracht!

Zwei wie Pech und Schwefel

Auch wenn uns ein Koop-Partner für diese Anspielsession gegenübersitzt, muss doch erst mal jeder das Tutorial alleine bestreiten. Wir wollen möglichst viel sehen und hetzen direkt als Caddoc drauflos, die computergelenkte E'lara folgt uns automatisch. Im Eilschritt lernen wir die Grundlagen der sehr konsoligen Steuerung kennen, kriegen die ersten neckischen Bemerkungen der Charaktere zu hören und erfahren außerdem, dass Caddoc eher der Draufhau-Krieger ist, während E'lara vorzugsweise aus der Ferne Tod über die Feinde bringt. Nichtsdestotrotz hat der Glatzkopf auch eine Armbrust und die Elfenschönheit ein Schwert im Gepäck. Im Laufe der Einführung sehen wir dann auch, was hinter dem eingangs erwähnten finsteren Tor aus Caddocs Träumen liegt – das ist in der Spielwelt nämlich ebenso real wie die Traumtante mit den großen ... Augen. Die entpuppt sich schnell als eine Art Hauptquest-Geberin, labert uns darüber hinaus einen Zauberstein an die Backe und versorgt uns später noch mit dazu passenden magischen Fähigkeiten – jede Spielfigur darf im Spiel gefundene Kristalle in sechs verschiedene Magie-Zweige (je drei für Waffen- und Angriffsmagie) investieren. Doch keine Angst, wer hier mehr als nur ein paar kleinere Rollenspielanleihen fürchtet, darf aufatmen: **Hunted** ist ein reinrassiges Action-Spiel, wenn auch mit Magie-Charakterindividualisierung, etwa 100 verschiedenen Waffen und Rüstungen, etwas Sammelkram und ein paar Nebenquests. Die Bezeichnung ist zwar mittlerweile schon etwas aus der Mode gekommen, passt aber ganz gut zu diesem Third-Person-Abenteuer: Es ist ein Dungeon Crawler. Nach



Bis zu 100 Ausrüstungsgegenstände wie Äxte, Schilde oder Schwerter soll es im fertigen Spiel geben – und es soll um die 20 Stunden dauern, das alles aufzuspüren und zu sammeln. Dennoch hält sich die Rollenspielkomponente dezent im Hintergrund.



Beide Charaktere können zaubern, das Einfrieren der Gegner ist dabei eine der leichtesten Übungen. Die Entwicklung der Magiefertigkeiten ist die einzige Form der Charakterindividualisierung der beiden Protagonisten im Spiel.

Das Outfit von E'lara überlässt nur wenig der Fantasie des Spielers. Wir fragen uns: Ist so eine Kleidung nicht unpraktisch?

den ersten zarten Berührungen mit **Hunted** stecken uns die Entwickler mit einem Mitspieler zusammen und werfen uns in einen eigentlich erst später folgenden Spielabschnitt. Die Traumfrau mit dem blassen Teint bittet uns darin, in einer von Dämonen, Monstern und sonstigem Fantasy-Ungeziefer belagerten Stadt nach ihrem Vater zu sehen. Und die Rauchschwaden, die über jenem Örtchen aufsteigen, zeigen, dass der Kerl tatsächlich Hilfe brauchen könnte – von den in züngelnden Flammen stehenden Gebäuden ganz zu schweigen. Also ziehen wir los, ganz fantasymäßig die Helden zu spielen, auch wenn wir dem Klischee nach wohl eher die Tochter retten müssten ... Aber das kann ja noch kommen. Egal, wir stürzen uns kopfüber ins Getümmel und merken schnell: Aua! Hat man uns den Schwierigkeitsgrad falsch eingestellt? Den Charakter nicht richtig ausgerüstet? Oder ist unser Koop-Partner eine Niete? Nein, alles funktioniert bestens, jedoch müssen wir schmerzlich erfahren, dass das mit dem „Koop" im vorliegenden Fall nicht „Zwei Spieler, die jeder für sich Monster schnetzeln" bedeutet, sondern vielmehr „Falls ihr beide nicht ernsthaft zusammenarbeitet, werdet ihr nicht lange überleben!". Es ist in der Tat essenziell für den sich nicht von selbst wieder auffüllenden Gesundheitsbalken, sich gut abzusprechen und die Vorzüge des jeweiligen Charakters auszunutzen. Doch darin liegt auch ein Teil des Reizes: Wo andere Titel aufgesetzte Rätsel als Koop-Erfahrung verkaufen (keine Sorge, die gibt es in **Hunted** trotzdem), muss hier wirklich gemeinsam an Lösungen gearbeitet werden – vor allem im Kampf. Zusammen mit der düster-witzigen Grundstimmung und den charmant-zynischen Charakteren entsteht so eine kreative Mischung, die sich stark vom Fantasy-Einheitsbrei abhebt.

Überzeugungsarbeit

Spielerisch fehlt es **Hunted** zwar noch an Abwechslung, dafür ist es mit kreativen Ideen gespickt und verhältnismäßig komplex – was wir davon gesehen haben, hat uns überzeugt. Auch die technische Präsentation geht dabei völlig in Ordnung, zumindest in der gezeigten Xbox-Version, das Spiel ist hübsch anzusehen und ausreichend detailreich, wenn auch nicht an allen Ecken. Ob es der angekündigte Splitscreen-Modus auch auf den PC schaffen wird, ist derzeit noch nicht klar, fest steht aber, dass Sie mit dem mitgelieferten Editor Crucible eigene Missionen basteln dürfen – sofern Sie in der Kampagne genug virtuelles Gold einsammeln. Wir meinen: Vor allem Koop-Fans sollten **Hunted** im Auge behalten!



Zauber gibt es in zwei Varianten: Angriffszauber und Sprüche, die sich auf die jeweilige Waffe auswirken. Jede Kategorie verfügt über drei Ausbauzweige.

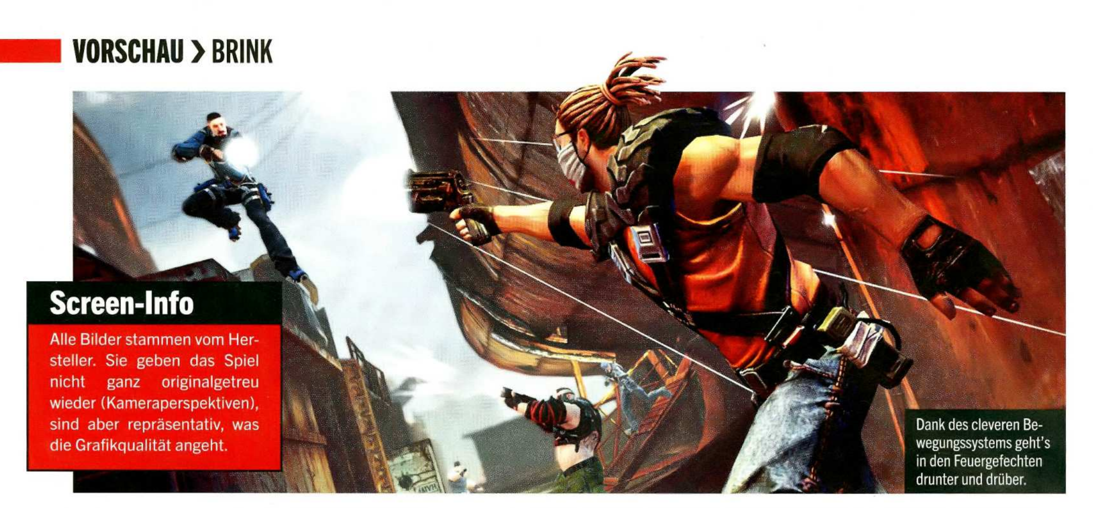
Jürgen meint

*„Koop-Fans sollten **Hunted** im Auge behalten."*

Ich liebäugle schon eine ganze Weile mit **Hunted**, allein weil Koop total 2011 ist. Und jetzt, wo ich es mal ausgiebig ausprobieren konnte, bin ich noch viel heißer drauf als zuvor. Tatsächlich erwartet uns hier ein kooperativer und äußerst humorvoller Actiontitel, bei dem „Koop" wirklich „Koop" bedeutet und nicht einfach nur „Zwei Spieler". Klar gibt es auch ein paar aufgesetzte Zwei-Mann-Rätsel, aber wenn im Kampf jeder versucht, sein eigenes Ding zu machen, wird's ganz schnell zappenduster im Dungeon. Witzig dabei: Die Spieler dürfen an festgelegten Stellen sogar die Rollen tauschen. Die einzigen Fragen, die mich noch quälen: Funktioniert das Ganze auch mit einem vom Computer gesteuerten Partner? Und können die Schnetzeleien auch auf Dauer motivieren oder nutzt sich das Spielprinzip schneller ab als gedacht?

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10





Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Hersteller. Sie geben das Spiel nicht ganz originalgetreu wieder (Kameraperspektiven), sind aber repräsentativ, was die Grafikqualität angeht.

Dank des cleveren Bewegungssystems geht's in den Feuergefechten drunter und drüber.



Ihr virtuelles Ich können Sie mit einer Vielzahl von Accessoires versehen, darunter auch eine nur optischen Zwecken dienende Gasmaske.



Nicht nur Ihre Spielfigur, auch Ihre Waffe dürfen Sie nach Belieben anpassen und umgestalten.

Brink

Meerspieler-Check

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entw.: Splash Damage | Herst.: Bethesda | Termin: 20. Mai 2011 | Text: Jürgen Krauß

Wer die Einstiegshürde erst einmal genommen hat, wird von **Brink** reichlich belohnt!

Spiele, in denen die Welt unterzugehen droht, gibt es wie Sand am Meer. Apropos Meer: In **Brink** droht die Welt nicht einfach nur unterzugehen, sondern sogar abzusaufen – im durch schmelzende Polkappen anschwellenden Ozean. Die mögliche Rettung der Menschheit, zumindest für die Schönen, Reichen und Intelligenten, ist dabei eine schwimmende Stadt mit dem passenden Namen „The Ark", also „Die Arche". Doch das Konzept geht nicht ganz auf, schnell kommt es zu Streitigkeiten im Hochseestädtchen und bevor man sich's versieht, spaltet sich die Bevölkerung in zwei Lager: die Machthaber, die die Ordnung aufrechter-



*Habt ihr **Brink** nun endlich mal selbst spielen können oder verguttenbergt ihr hier wieder mal nur Pressemitteilungen?*

Mitnichten! Wir waren in London und haben höchstselbst Hand an **Brink** gelegt. Auf einem Presse-Event drückte man uns ein Playstation-3-Pad in die Hand und wir durften nach einem kurzen Einführungsvideo sofort loszocken. Zwar bekamen wir noch nichts vom Storyteil zu sehen, sondern flitzten im Mehrspielermodus umher, aber auch hier beeindruckte uns **Brink** mächtig.

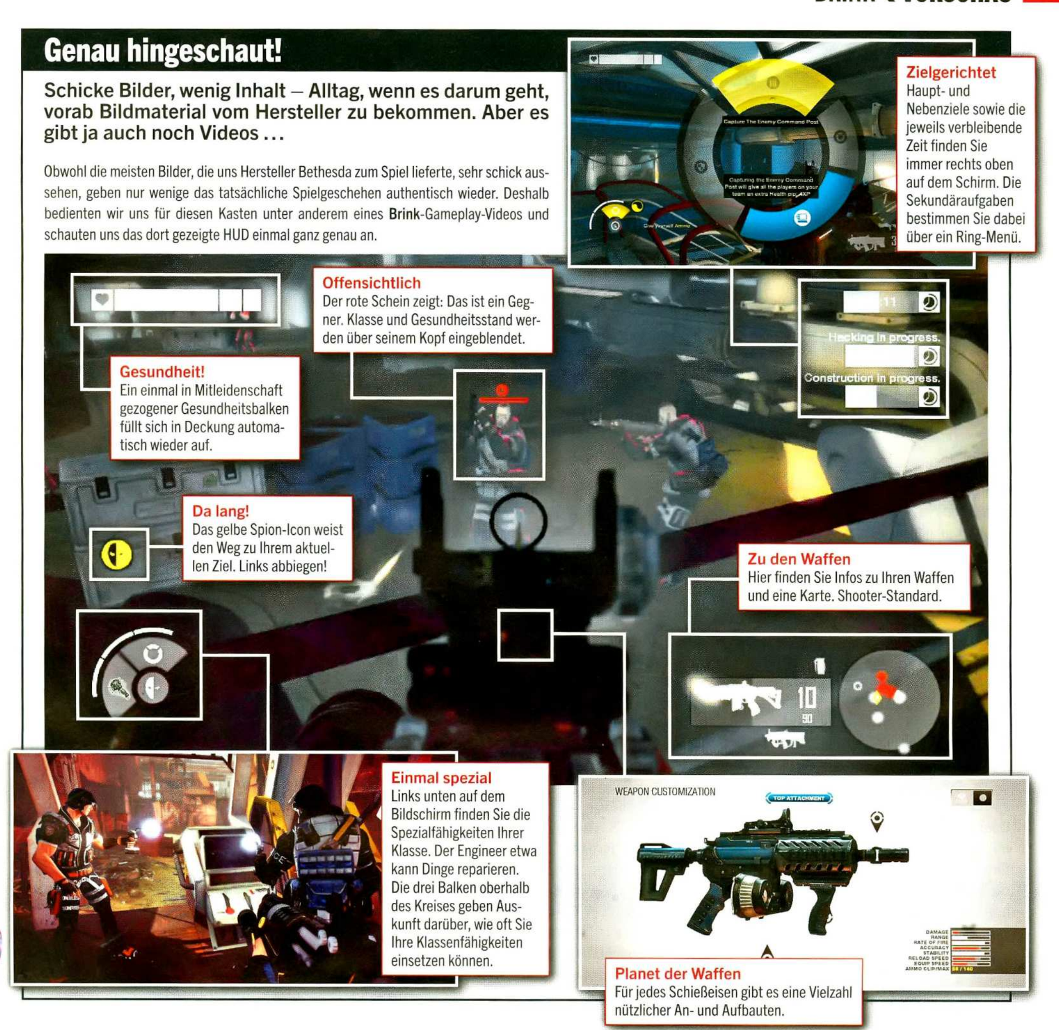
*Bis jetzt habe ich zu **Brink** nur wenig mitbekommen: schnelle Gefechte, coole Grafik. Gibt's sonst noch etwas Hervorstechendes?*

Die Karten sind so angelegt, dass Sie überall neue Routen entdecken können. Das Bewegungssystem ist auf ein schnelles Spiel ausgelegt. Sie springen über Kisten und Container, flitzen über Dächer und klettern (automatisch) Wände hoch – **Mirror's Edge** lässt grüßen.

Genau hingeschaut!

Schicke Bilder, wenig Inhalt – Alltag, wenn es darum geht, vorab Bildmaterial vom Hersteller zu bekommen. Aber es gibt ja auch noch Videos ...

Obwohl die meisten Bilder, die uns Hersteller Bethesda zum Spiel lieferte, sehr schick aussehen, geben nur wenige das tatsächliche Spielgeschehen authentisch wieder. Deshalb bedienten wir uns für diesen Kasten unter anderem eines **Brink**-Gameplay-Videos und schauten uns das dort gezeigte HUD einmal ganz genau an.



Zielgerichtet
Haupt- und Nebenziele sowie die jeweils verbleibende Zeit finden Sie immer rechts oben auf dem Schirm. Die Sekundäraufgaben bestimmen Sie dabei über ein Ring-Menü.

Offensichtlich
Der rote Schein zeigt: Das ist ein Gegner. Klasse und Gesundheitsstand werden über seinem Kopf eingeblendet.

Gesundheit!
Ein einmal in Mitleidenschaft gezogener Gesundheitsbalken füllt sich in Deckung automatisch wieder auf.

Da lang!
Das gelbe Spion-Icon weist den Weg zu Ihrem aktuellen Ziel. Links abbiegen!

Zu den Waffen
Hier finden Sie Infos zu Ihren Waffen und eine Karte. Shooter-Standard.

Einmal spezial
Links unten auf dem Bildschirm finden Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Klasse. Der Engineer etwa kann Dinge reparieren. Die drei Balken oberhalb des Kreises geben Auskunft darüber, wie oft Sie Ihre Klassenfähigkeiten einsetzen können.

Planet der Waffen
Für jedes Schießeisen gibt es eine Vielzahl nützlicher An- und Aufbauten.

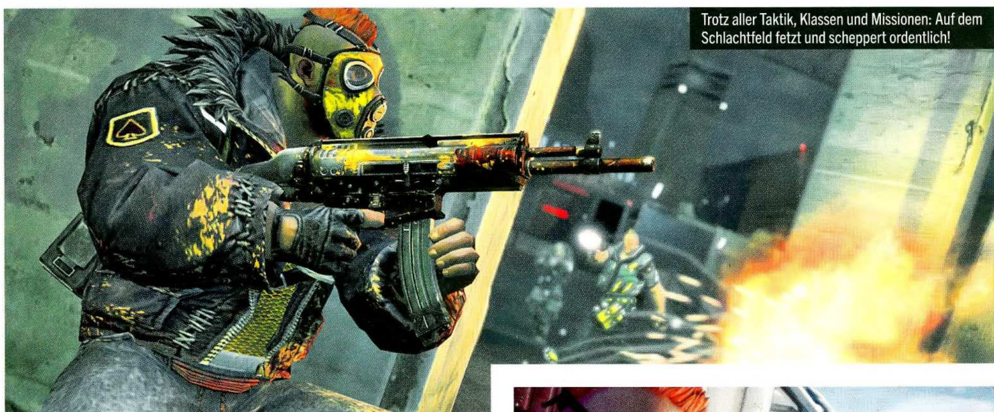
halten wollen und von den Sicherheitskräften repräsentiert werden, und die Widerständler, welche die Stadt als Gemeingut sehen, sie befreien und ihre Ressourcen auf alle aufteilen wollen. So weit die Ausgangssituation von **Brink**.

Termingeschäft

Auf einem Pressetermin in London durften wir **Brink** kürzlich selbst spielen. Erste Haltestelle des Events: das Charaktermenü. Das ist, zumindest für ein Nicht-Rollenspiel, einzigartig und beeindruckend: Für unser virtuelles Ich dürfen wir Größe, Gewicht, Fußbekleidung, Kopfbedeckung und alles, was sich dazwischen befindet, bestimmen – natürlich nur, wenn der Kram vorher brav freigeschaltet wurde. Während sich die Statur der Spielfigur, also schlank, normal oder kräftig, auf die Beweglichkeit und die verfügbaren Waffen auswirkt, befriedigt der Rest lediglich selbstverliebte Gelüste; allerdings fällt in der Partie später direkt positiv auf, dass eben nicht alle Spieler identisch aussehen. Gegner im Spiel sind von einer roten Aura umgeben, unterscheiden sich also klar von allen Nicht-Gegnern. Nicht-Gegner? Klingt fast so, als gäbe es neben Teamkollegen und Feinden auch Zivilisten? Ja, so in der Art. Um das zu erklären, müssen wir allerdings etwas ausholen: Neben dem ergiebigen Charaktereditor zeichnet sich **Brink** durch ein abwechslungsreiches Missionssystem aus. Statt einfacher Befehle wie „Punkt A erobern" erschallt hier schon gerne mal ein „Begleiten Sie den Schweißroboter zum Container!", „Hacken Sie dieses Terminal!" oder eben auch „Eskortieren Sie die Zielperson!", das heißt im zuletzt genannten Beispiel, dass wir einen mehr oder weniger neutralen Typen erst befreien, anschließend mit Waffengewalt beschützen und gegebenenfalls mit gesundheitsfördernden Spritzen wieder aufpäppeln müssen – so lange, bis er in Sicherheit oder die Zeit abgelaufen ist. Gameplay und Spieldesign sind also weder gewöhnlich noch repetitiv, sondern innovativ und abwechslungsreich. Jede Partie erstreckt sich über mehrere Bereiche einer Karte und erfordert es, dass die Spieler jeweils mehrere Aufgaben erledigen, mehrere Nebenmissionen absolvieren und mehrere Wege erkunden.

Klasse Klassen!

Um die vielfältigen Missionen auch alle absolvieren zu können, sollte Ihr Team mit der richtigen Klassenmischung auftreten, denn nur der Engineer kann Geschütze aufstellen oder nur der Spion kann


Trotz aller Taktik, Klassen und Missionen: Auf dem Schlachtfeld fetzt und scheppert ordentlich!


Auch wenn die hier abgedruckten Bilder die Grafik des Spiels nicht ganz originalgetreu wiedergeben: Hübsch ist das Teil allemal.

sich als Feind tarnen. Praktischerweise ändern Sie Ihre Spielerklasse aber je nach Bedarf an speziellen Kommando-Stationen im Spiel. Das ist so weit alles schon ziemlich clever und durchdacht, der große Clou aber ist das Auftragssystem. Über ein Ringmenü wählen Sie nämlich aus, was Sie gerne als Nächstes erledigen würden, natürlich immer abhängig von Ihrer gerade ausgewählten Klasse. Fürs Team besonders wichtige Aufgaben bringen Ihnen dabei mehr Erfahrungspunkte ein als weniger dringende Aufträge. Dass die Komplexität von **Brink** auch eine vergleichsweise hohe Einstiegshürde ist, wissen auch die Entwickler und steuern mit einer Vielzahl von Maßnahmen gegen: Zum Beispiel muss sich niemand in ein Online-Getümmel stürzen, auch wenn **Brink** eigentlich ein Mehrspieler-Titel ist. Die KI, die automatisch sowohl das eigene als auch das gegnerische Team auffüllt, sorgt dafür, dass immer 16 Spieler auf dem Feld stehen. Außerdem gibt es tonnenweise Einführungsvideos, die Ihnen das Spiel erklären, sowie eine dicke Sammlung an Herausforderungen, in denen Sie einzelne Spielaspekte, im Idealfall bis zur Perfektion, trainieren. Trotzdem wird es für **Brink**, wie seinerzeit schon für dessen Quasi-Vorgänger **Enemy Territory: Quake Wars**, vermutlich eher schwer, den von Einsteigerfreundlichkeit verwöhnten Massenmarkt zu überzeugen.

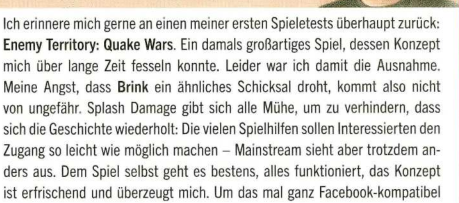
Starke Persönlichkeit

Zurück zur Partie. Nachdem wir mit vier menschlichen und vier „künstlichen" Spielern auf der schon mehrmals gezeigten Karte Container City gegen ein KI-Team ordentlich punkten konnten, wechselten wir zu höherstufigen Charakteren und stürzten uns in einen bisher noch nie öffentlich gezeigten Level: Security Tower. Die besseren Waffen mit zahlreichen Anbauten und die neuen Möglichkeiten der Klassen erschlugen uns zu Beginn förmlich, aber nach einigen verwirrenden Minuten fanden wir uns halbwegs zurecht. Der Schauplatz ist ein modern und kühl gestaltetes Areal, das optisch ein wenig an **Mirror's Edge** erinnert. Zusammen mit den bunten Figuren ergibt sich so ein netter Grafikstil, der alles andere als Mainstream ist. Etwas anders ist aber auch das Waffengefühl: Die Gegner halten einiges aus, aber es gibt eine Art Knockdown-Mechanik – Treffer von Granatwerfern oder Schrotflinten beispielsweise töten niemanden direkt, sondern werfen einen oder mehrere Feinde nur zu Boden, machen sie also kurzzeitig wehrlos. Ein interessantes und seltsames Konzept, aber auf eine frische, positive Art. Überhaupt ist „interessant" wohl das treffendste Adjektiv, um **Brink** zu beschreiben. Wir gönnen es dem Projekt aber, dass bald vielleicht noch „toll" dazukommt.


Da es fast immer mindestens zwei Wege von A nach B gibt, sind hinterhältige Begegnungen wie diese keine Seltenheit.

Jürgen meint

„Hoffentlich kommt das Spiel gut an."


Ich erinnere mich gerne an einen meiner ersten Spieletests überhaupt zurück: **Enemy Territory: Quake Wars**. Ein damals großartiges Spiel, dessen Konzept mich über lange Zeit fesseln konnte. Leider war ich damit die Ausnahme. Meine Angst, dass **Brink** ein ähnliches Schicksal droht, kommt also nicht von ungefähr. Splash Damage gibt sich alle Mühe, um zu verhindern, dass sich die Geschichte wiederholt: Die vielen Spielhilfen sollen Interessierten den Zugang so leicht wie möglich machen – Mainstream sieht aber trotzdem anders aus. Dem Spiel selbst geht es bestens, alles funktioniert, das Konzept ist erfrischend und überzeugt mich. Um das mal ganz Facebook-kompatibel auszudrücken: Gefällt mir.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Valve und geben leider nicht das Spielgeschehen wieder, sondern sind extra erstellte Momentaufnahmen, die zeigen sollen, welche Möglichkeiten man im Spiel hat.

▸ Der tollpatschige Wheatley ist Ihr Begleiter in der Einzelspielerkampagne.

▾ P-Body und Atlas heißen die Helden aus dem Koop-Modus. Hier ist Zusammenarbeit Pflicht.

Das orangefarbene Zeug ist ein Gel, das alles und jeden beschleunigt. Nur so werden Abgründe überwindbar.

Portal 2

Torschützenfest

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Valve | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 21.April 2011 — Text: Robert Horn

Wahnsinnig. Genial. Unfassbar witzig. Kreativ. Das alles trifft auf dieses Spiel zu.

Portal, Teil 1, hat uns 2007 verzaubert. Ein nur dreistündiges Spiel eroberte die Herzen der Spieler im Sturm. Und das mit einem Spielkonzept, das so gar nicht in ein festes Genre passen will. Der Nachfolger setzt auf die gleichen Tugenden und baut diese weiter aus. Freuen Sie sich auf den 21. April, denn **Portal 2** wird größer, lustiger und länger als der Vorgänger!

Gefangen in Laboren

Wieder schlüpfen Sie in die Rolle der Heldin Chell, wieder bekommen Sie es mit dem testwütigen Computer Glados zu tun. Wieder geht es nur um eines: raus hier, mithilfe der genialen Portalkanone, mit der Sie zwei Dimensionslöcher an Wände und Decken schießen und sich so durch die kniffligen Testräume manövrieren. Doch dieses Mal erleben Sie mit Chell eine richtige Geschichte, die Sie etwa neun Stunden beschäftigen wird. Außerdem bekommen Sie mit Wheatley einen quirligen und strunzdoofen Computer-Kumpan, der Ihnen nicht nur hilft, sondern Sie auch mit seinen abgefahrenen Sprüchen zu Lachtränen hinreißen wird.

Schmierige Sache

Die Entwickler haben sich einige neue Tricks einfallen lassen, um **Portal 2** noch kniffliger als den Vorgänger zu machen. Da gibt es zum Beispiel Gels, drei an der Zahl: Das orangefarbene benutzen Sie, um glitschige Beschleunigungsspuren zu basteln, das blaue Gel dagegen lässt Sie hüpfen wie ein Flummi. Und das weiße Zeug erlaubt Ihnen, Portale an ansonsten portalresistenten Flächen anzubringen. Neben diesen schon ziemlich coolen Gels kommen aber noch Sprungplattformen, Laser und kopfverdrehende Transportstrahler zum Einsatz, sodass sich Ihre grauen Zellen ordentlich anstrengen müssen. Über allem schwebt jedoch der herzerwärmende Humor, der Sie über die gesamte Spielzeit begleitet und **Portal 2** seinen ganz besonderen Charme verleiht. Wer den Einzelspielermodus hinter sich gelassen hat, darf außerdem im neuen Koop-Modus zusammen mit einem Freund sein Können beweisen. Die sechs Abschnitte mit jeweils etwa acht Räumen werden Sie noch stärker fordern und machen Absprachen zwingend erforderlich. Also noch mal: Sie können sich auf den 21. April freuen. Echt!

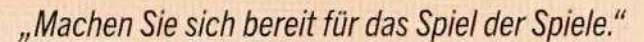
Robert meint

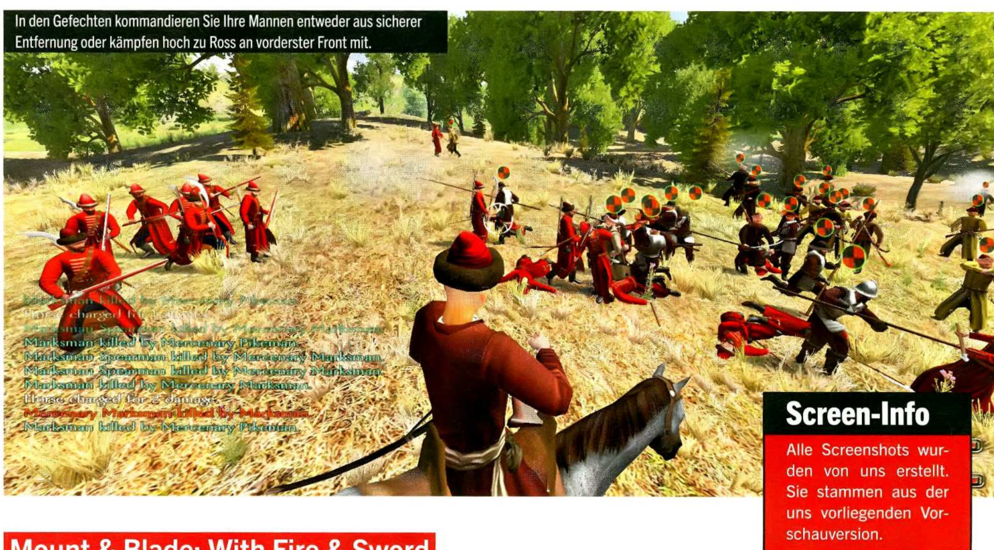


„Machen Sie sich bereit für das Spiel der Spiele."

Wenn Sie den Vorgänger kennen und nicht mögen (solche Menschen soll es geben), lassen Sie die Finger von **Portal 2**. Wenn Sie aber wie ich **Portal** verehren, dann wird der zweite Teil die Offenbarung des Jahres, das Spiel der Spiele, die Meisterschaft, der Oscar- und Lottogewinn in einem. Woher ich das weiß? Nun, ich durfte es schon durchspielen, den Test gibt es aber erst in der nächsten Ausgabe. Angst vor einem künstlich gestreckten zweiten Teil brauchen Sie ebenso wenig zu haben wie die Befürchtung, Valve könnte den genialen Humor des Vorgängers nicht mehr erreichen. **Portal 2** wird schlicht eine Bombe.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10





In den Gefechten kommandieren Sie Ihre Mannen entweder aus sicherer Entfernung oder kämpfen hoch zu Ross an vorderster Front mit.

Screen-Info

Alle Screenshots wurden von uns erstellt. Sie stammen aus der uns vorliegenden Vorschauversion.

Mount & Blade: With Fire & Sword

Fohlen aus Polen

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Taleworlds | Hersteller: Paradox | Termin: 2. Quartal 2011

Text: Viktor Eippert

Der russische Traum: vom Wodkaschmuggler zum Zaren!

Im Zeitalter der russischen Zaren ging es in Osteuropa hart und unerbittlich zu. Kriege und regionale Kämpfe erschütterten das Land und Raubzüge standen an der Tagesordnung. In diesen schwierigen Zeiten verkörpern Sie in **Mount & Blade: With Fire & Sword** einen anfangs unbekannten Abenteurer, der sich einen Namen im Zarenreich machen möchte. Dafür reisen Sie auf einer detailarmen Karte zwischen den Orten umher, heuern Söldner für Ihre kleine Privatarmee an und erledigen Aufgaben für ansässige Dorfälteste oder Stadtfürsten. So verdienen Sie sich neben Ansehen und Geld auch Erfahrungspunkte, die Sie in die Statuswerte Ihres Alter Ego pumpen.

Immer was zu tun

Das Besondere an **Mount & Blade: With Fire & Sword** ist die enorme Freiheit. Völlig egal, ob Sie unschuldige Dörfler und wehrlose Karawanen lieber beschützen oder plündern. Ob Sie sich mit den Landesfürsten anlegen und in die Schlacht ziehen oder ob Sie sich bei den Herrschern einschleimen, um eigene Ländereien zu erhalten. Oder ob Sie Karawanen über die Handelswege scheuchen oder persönlich Waren in einer Stadt kaufen und in einer anderen gewinnbringend verscherbeln – der Mix aus Rollenspiel und Strategie setzt Ihnen kaum Grenzen! Doch die große Freiheit hat auch einen hohen Preis: Die Präsentation ist gnadenlos veraltet und von Einsteigerfreundlichkeit ist weit und breit nichts zu sehen!

Viktor meint

„Maximale Freiheit, minimale Präsentation"

Es kostete mich eine gute Stunde und mehrere Ladevorgänge, bis ich mich in dieser tristen Welt halbwegs zurechtfand. Doch dann war sie ein spaßiger Spielplatz, auf dem es ständig etwas Neues zu entdecken gab. Schade nur, dass dem Ganzen eine ordentliche Story und eine zeitgemäße Präsentation fehlt.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Oft verhandeln Sie mit den Fürsten der verschiedenen Regionen. Je mehr Aufgaben Sie für die Nobelmänner erledigen, desto mehr steigt Ihr Ansehen.



Die Grafik von **With Fire & Sword** ist regelrecht vormittelalterlich. Auf der öden Weltkarte steuern Sie Ihren Helden und seine Truppen von Stadt zu Stadt.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns vom Hersteller zur Verfügung gestellt und entsprechen dem aktuellen, grafischen Stand der spielbaren Version, die wir mehrere Tage ausprobiert haben.

Was uns **Forsaken World** hier bietet, bezeichnen wir durchaus als hochwertig.

Zaubernde Klassen, wie beispielsweise ein Priester, dürfen natürlich auch in **Forsaken World** nicht fehlen.

Die Spielwelt Eyrda ist vollgespickt mit hübschen Orten, wie etwa diesem Hafen.

Forsaken World

Keine Krötenwanderung!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Perfect World | Hersteller: Perfect World | Text: Stefan Weiß

Geld für ein Online-Rollenspiel ausgeben? Das muss nicht sein, es geht auch anders!

Im Free2Play-Spiel **Forsaken World** müssen Sie keinen Cent berappen und dürfen trotzdem Rollenspielabenteuer im großen Stil und ohne Einschränkung erleben. Das haben jedenfalls die Entwickler Perfect World mit ihrem MMORPG-Projekt vor. Damit das asiatisch angehauchte **Forsaken World** auch europäische Spieler anspricht, haben sich die Entwickler an Mittelalter-Settings mit Burgen orientiert.

Da steckt viel drin!

Mit Menschen, Elfen, Zwergen, Steinmenschen und Kindred stehen fünf Rassen zur Wahl, die jeweils eigene Skills und Fertigkeiten besitzen. Dazu gibt es die acht wählbaren Klassen Krieger, Patriot, Assassine, Schütze, Magier, Priester, Vampir und Barde. Auf jede Rasse wartet ein eigenes Startgebiet in der Welt Eyrda, das den Spieler in die Grundmechaniken des Spiels einführt. Quests gibt es reichlich, wenngleich meist nur in typischer „Bring, hol und hau"-Manier. Für Abwechslung sorgen täglich sowie wöchentlich stattfindende Events und natürlich darf man sich auch zusammen mit anderen Spielern in Dungeons austoben, um wertvolle Gegenstände einzusacken. Damit Sie im Spiel nicht den Überblick in Sachen Events verlieren, bietet **Forsaken World** ein entsprechendes Planungsfenster. Darin lässt sich bequem ablesen, zu welcher Uhrzeit welcher Event beginnt, welchen Level man dafür benötigt, worum es bei dem Event geht und was man als Belohnung bekommt.

Zahlen muss hier keiner!

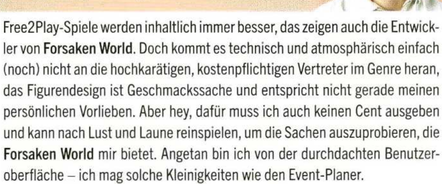
Beschränkungen im Spiel gibt es nicht, alles steht Ihnen kostenlos zur Verfügung. Die im Shop verfügbaren Inhalte sorgen jedoch für mehr Bequemlichkeit, sei es durch den Erwerb von Reittieren oder mächtigen Tränken. Individuelle Kleidungsstücke, um sich von der Masse abzuheben, runden das Angebot ab.

Reisen leicht gemacht!

Generell fällt uns beim Spielen von **Forsaken World** auf, dass die Entwickler Wert auf Bedienkomfort legen. Beispielsweise lassen sich Spielergruppen auf Wunsch einfach per Tastendruck bilden, ebenso führt ein automatisches Navigationssystem zum nächsten Zielort, wenn man in der Questbeschreibung auf den entsprechenden, farblich hervorgehobenen Menüeintrag klickt.

Stefan meint

„Noch nicht ganz die große Klasse, aber durchdacht!"



Free2Play-Spiele werden inhaltlich immer besser, das zeigen auch die Entwickler von **Forsaken World**. Doch kommt es technisch und atmosphärisch einfach (noch) nicht an die hochkarätigen, kostenpflichtigen Vertreter im Genre heran, das Figurendesign ist Geschmackssache und entspricht nicht gerade meinen persönlichen Vorlieben. Aber hey, dafür muss ich auch keinen Cent ausgeben und kann nach Lust und Laune reinspielen, um die Sachen auszuprobieren, die **Forsaken World** mir bietet. Angetan bin ich von der durchdachten Benutzeroberfläche – ich mag solche Kleinigkeiten wie den Event-Planer.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen von Hersteller Frogster und entsprechen genau den Eindrücken, die wir in der Beta-Phase des Spiels sammelten.

In **Mythos** können Sie jederzeit zwischen Ego-Perspektive und Isoansicht wechseln.

Im vielschichtigen Crafting-System verpassen Sie hergestellten Items auf Wunsch prozentuale Vorteile, etwa zusätzlichen Eisschaden.

Die stämmigen Zyklopen sind das stärkste Volk im **Mythos**-Universum und geborene Kämpfer.

Mythos

Ich glaub, es hackt!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: HanbiSoft | Hersteller: Frogster Online Gaming | Termin: 28. April 2011

Text: Viktor Eippert

Wir warfen einen Blick auf den Mix aus Hack & Slay und Online-Rollenspiel.

Free2Play-Spiele schießen inzwischen wie die Pilze aus dem Boden. Da dürfte es Geizhälse und mittellose Menschen erfreuen, dass Ende April ein neuer Vertreter dieser kostenfreien Online-Spiele erscheint. Publisher Frogster, der bereits große Erfolge mit **Runes of Magic** feiert, war bei uns zu Besuch und präsentierte sein aktuelles Free2Play-Projekt **Mythos**.

Altbewährtes Prinzip

Die ambitionierte Mischung aus Online-Rollenspiel und Hack&Slay-Titel der Marke **Diablo** schickt Sie auf Item-Jagd durch finstere Wälder und Dungeons. Dabei kloppen Sie haufenweise Monster zu Klump, sacken Gold dafür ein und erledigen Quests. Für abgeschlossene Aufträge winken die gewohnten Erfahrungspunkte und dazugehörige Fähigkeitspunkte, die Sie in den riesigen Talentbäumen in neue Zaubersprüche und Skills investieren. Doch bevor es in die Wildnis geht, erstellen Sie zunächst einen Charakter und wählen ein Volk sowie eine Charakterklasse. Bei den Rassen stehen die vielseitigen Menschen, die robusten Zyklopen, die geschickten Gremlins und die mysteriösen Satyrn zur Wahl. Klassen gibt es drei Stück: Blutklingen sind im Nahkampf geschulte Krieger; die Magierfraktion wird in **Mythos** von Pyromanten vertreten; etwas ausgefallener sind die Tüftler, technologisch begabte Fernkämpfer.

Alle Macht den Items!

Die meisten Kampfgebiete in **Mythos** werden von einem Zufallsgenerator automatisch erstellt. Neben den normalen Arealen gibt es auch spezielle Runen-Dungeons. Jeder Besuch eines solchen Sondergebiets kostet zwar immer eine dazu passende Rune, doch dafür lauern dort spezielle Monster, die bessere Gegenstände fallen lassen. Überhaupt spielen Ausrüstungsgegenstände eine zentrale Rolle in **Mythos** und die Möglichkeiten, die Ausrüstung Ihres Helden zu verbessern, sind beinahe unbegrenzt: Sie können Sockel hinzufügen lassen, die Items mit magischen Boni versehen, Gegenstände in einem Alchemie-Würfel zu anderen transformieren und dank des umfangreichen Crafting-Systems selbst Ihre Traumausrüstung erschaffen. Wer über die mäßige Optik und Präsentation hinwegsieht, erhält mit **Mythos** einen ordentlichen Lückenfüller bis zum Release von **Diablo 3**.

Viktor meint



*„Spaßiger Online-**Diablo**-Klon für lau"*

Wenn ich **Mythos** kurz und knapp zusammenfassen müsste, würde ich es als MMORPG-gewordenes **Diablo** bezeichnen. Denn im Endeffekt ist es genau das: eine Mischung aus typischem Online-Rollenspiel und eingängigem Hack & Slay. Bereits nach wenigen Minuten in der Isoperspektive und diversen besiegten Monstern kam bei mir das wohlbekannte **Diablo**-Feeling auf. Ob **Mythos** auch auf lange Sicht fesseln kann, ist noch unsicher. Doch was uns Frogster präsentierte, insbesondere das beeindruckend komplexe Crafting-System, spricht durchaus dafür.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Screen-Info

Wir haben alle Bilder in diesem Artikel mithilfe der von Square Enix zur Verfügung gestellten Vorab-Version selbst aufgenommen. Die Screenshots spiegeln also die tatsächliche Spielgrafik wider.

Dungeon Siege 3

Schwertschätzung

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: Square Enix | Termin: 27. Mai 2011

Text: Viktor Eippert

Nach einigen Stunden in Ehb wissen wir: Im Kerker spielen macht richtig Spaß!



Jeder der vier Helden verfügt über seinen ganz persönlichen Kampfstil, der effektvoll in Szene gesetzt wird.

Offenbar ist Square Enix auf den Geschmack von Serien-Reboots gekommen. Sowohl das neue **Tomb Raider**, das eine junge, frische und verletzliche Lara zeigt, als auch das kürzlich verschobene **Deus Ex: Human Revolution** beschreiten den Weg eines Neustarts. Mit **Dungeon Siege 3** gesellt sich ein dritter Titel in diese illustre Runde. Dank frisch eingetrudelter, fast fertiger Vorschau-Fassung gaben wir ausgiebig den heroischen Recken und retteten dabei das Mittagessen einer Riesenspinne (die recht ungehalten reagierte, als wir ihre Mahlzeit namens Niku befreiten), rächten eine Witwe und verhalfen diversen Skeletten zu etwas Zerstreuung von ihrem harten Dasein als Untote. Und Zerstreuung meinen wir in einigen Fällen übrigens wörtlich …

Für die Legion!

Die Handlung setzt etwa hundert Jahre nach den beiden Vorgängern ein und dreht sich um die einst glorreiche Zehnte Legion. Diese wurde während des letzten Jahrhunderts erbittert gejagt und beinahe komplett ausgerottet. Nur eine Handvoll Legionsmitglieder entkamen den grausamen Fängen der Antagonistin Jeyne Kassynder und deren Söldnerscharen. Wie so oft lenken Sie die Geschicke dieser vom Schicksal gebeutelten Heldengruppe und haben die Aufgabe, der Legion erneut zu Glanz und Glorie zu verhelfen, indem Sie Jeyne Kassynders dunkle Machenschaften aufklären.

Ene mene muh, welchen Helden nehm ich nu'?

Doch bevor es der guten Jeyne an ihren hübschen Kragen geht, wählen Sie zu Spielbeginn einen von vier grundverschiedenen Recken aus: Der Schwertkämpfer Lucas teilt mit seinem dicken Zweihänder verheerende Schläge aus oder agiert wahlweise defensiver mit Kurzschwert und Schild. Archonin Anjali gebietet hingegen über die Kraft des Feuers und schlitzt sich zudem sehr anmutig mit Kampfspeeren durch jeden, der töricht genug ist, vor ihr hübsches Antlitz zu treten. Was die beiden anderen Charaktere angeht, hat uns Square Enix darum gebeten, nicht aus dem Nähkästchen zu plaudern. So viel sei jedoch verraten: Wir haben beide angespielt und besonders die geheimnisvolle, mit Musketen bewaffnete Braut hat uns den Kopf verdreht!

Pärchenspaziergang im Kerker

Doch nur weil Sie lediglich einen der vier Helden verkörpern, heißt das nicht, dass Sie Ihr herbes



Der Stil von **Dungeon Siege 3** ist sehr stimmig und wirkt stellenweise regelrecht malerisch. Die Lichteffekte sind ebenfalls richtig schmuck.



Wenn Ihr Held besiegt wird, ist noch nicht aller Tage Abend. Ihr Begleiter kann den gefallenen Recken jederzeit wiedererwecken und umgekehrt.

Die Fähigkeiten – erklärt am Beispiel von Schwertschwinger Lucas

Jeder der vier Helden in **Dungeon Siege 3** erlernt während seiner Reise neun unterschiedliche Fähigkeiten, die über Sieg und Niederlage in den zahllosen Gefechten entscheiden. Diese Skills können Sie zudem mit Fertigkeiten verbessern. Da diese Upgrades jedoch auf fünf pro Skill limitiert sind, müssen Sie sich entscheiden, wie oft Sie jeweils die eine oder andere Fertigkeit wählen. Diese Beispiele zeigen Ihnen, wie die Skills von Schwertkämpfer Lucas in Aktion aussehen:



Wenn Lucas mit einem zweihändigen Schwert kämpft, flitzt er mit diesem Skill pfeilschnell durch die Gegner und verpasst ihnen dabei einen heftigen Treffer. Perfekt, um sich aus einer Umzingelung zu befreien oder Gruppen von Monstern auf einen Schlag auszuschalten.



Anmutige Gelassenheit umhüllt den Krieger mit einer passiven Heilaura, die seine Lebenspunkte über die Zeit nach und nach wiederherstellt. Mit dem entsprechenden Upgrade entzieht Lucas getroffenen Halunken zudem bei jedem Schlag weitere Lebensenergie, solange Anmutige Gelassenheit noch wirkt.



Der Schildschlag ist eine gute Methode, um das Kampfgeschehen unter Kontrolle zu halten. Mit dieser Attacke betäubt Lucas das Opfer und kann sich so um andere Ziele kümmern oder leichter aus einer misslichen Lage entkommen. Dafür verursacht der Angriff aber kaum Schadenspunkte.

Schicksal alleine bewältigen müssen. Die restlichen drei Charaktere treten im Verlauf der Handlung ebenfalls an Ihre Seite; einer von ihnen begleitet Sie während Ihres Abenteuers. Wer nun leuchtende Augen hat und sofort an spaßiges Koop-Gemetzel denkt, hat voll ins Schwarze getroffen. In **Dungeon Siege 3** kann jederzeit einer Ihrer Freunde ins Spiel einsteigen und Ihnen beim Versohlen der Monsterhintern – oder im Fall der Skelette der Beckenknochen – helfen. Der Schwierigkeitsgrad wird dann dynamisch angepasst. Steigt Ihr Partner aus, übernimmt die KI wieder die Steuerung des Begleiters und es geht nahtlos weiter.

Metzel-Kreislauf

Egal ob alleine oder zu zweit: Die flotten Kämpfe in **Dungeon Siege 3** machen viel Laune und bieten weit mehr als nur stumpfes Gedresche. Lediglich die Steuerung macht derzeit noch einen unfertigen Eindruck. Manche Schaltflächen lassen sich nicht anklicken und die Navigation durch die Menüs ist teilweise unnötig kompliziert. Square Enix bestätigte uns aber, dass diese Mängel der Vorschau-Version geschuldet sind und im fertigen Spiel der Vergangenheit angehören sollen. Die Weiterentwicklung der Helden wurde im Hinblick auf die Vorgänger komplett umgekrempelt. Während früher noch freie Klassenentfaltung auf dem Programm stand, hat jeder Recke nun neun vorgegebene Fähigkeiten, die sich in drei Sorten unterteilen: schnelle Angriffe, langsame, dafür aber stärkere Attacken sowie Verteidigungsfähigkeiten. Diese Skills erfordern Fokusenergie, die Ihr Held wiederum durch Treffer mit Standard-Angriffen auflädt. Beharken Sie Gegner andererseits mit den Fähigkeiten, füllen sich sogenannte Energie-Sphären im Interface auf, die eine superstarke Angriffsvariante der gewöhnlichen Schläge und Hiebe ermöglichen. Das


Mit seinem mächtigen Sprungangriff verursacht Krieger Lucas heftigen Flächenschaden. Da fliegen dann auch gerne mal Skelettknochen durch die Gegend!



Als wir ein schauriges Spukhaus betreten, bittet uns der Geist einer jungen Maid darum, sie aus ihrer Gefangenschaft in der Welt der Sterblichen zu befreien.

Typische Situation: Nahkämpfer Lucas wird oft von vielen Widersachern gleichzeitig umringt und fühlt sich mitten im Getümmel am wohlsten.

ergibt einen in sich geschlossenen Kreislauf, der dazu motiviert, alle Kampfmöglichkeiten abwechselnd zu verwenden, was für viel Dynamik sorgt. Klingt für ein Rollenspiel trotzdem etwas mager? Keine Sorge, auch Charaktertüftler kommen nicht zu kurz. Dafür sorgen Verbesserungen, mit denen Sie besagte Fähigkeiten mehrfach aufwerten und Ihrem bevorzugten Kampfstil anpassen. Darüber hinaus erhalten Sie bei jedem Levelaufstieg auch einen Talentpunkt, den Sie in passive Verbesserungen für Ihren Helden investieren.

Eine Frage des Vertrauens

Auch abseits der Charakterentwicklung kommt der Rollenspielanteil von **Dungeon Siege 3** nicht zu kurz. Auf Ihren Reisen erledigen Sie zahlreiche Aufträge und helfen der Bevölkerung von Ehb. Die Dialoge erinnern dabei an die üblichen Verdächtigen wie **Dragon Age** oder **Mass Effect**, zumal auch in **Dungeon Siege 3** moralische Entscheidungen zu fällen sind. Solche Entschlüsse wirken sich zwar nicht so tiefgreifend wie in den Bioware-Vorbildern aus, beeinflussen aber Story-Details und das Verhältnis zu Ihren Mitstreitern. Gewinnen Sie deren Vertrauen, erhalten die Kollegen Boni im Kampf, während unzufriedene KI-Kumpels dauerhaft von dannen ziehen können.

Künstlerisch wertvoll

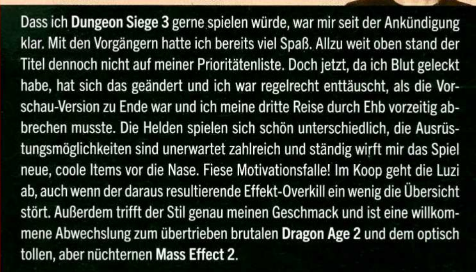
Grafisch zählt der Dungeon-Crawler nicht unbedingt zu den Spitzenreitern. Vor allem in Gesprächen mit für die Haupthandlung unerheblichen NPCs fallen die relativ schwach texturierten Charaktermodelle auf. Auf der anderen Seite trumpft **Dungeon Siege 3** mit einem stimmungsvollen Stil, sehr schicken Lichteffekten und einer hübsch gestalteten Spielwelt auf. Dörfer, Höhlen und Wälder sehen malerisch aus – auch die schönen Landschaften tragen ungemein zur Atmosphäre bei.



Auf Kosten einer aufgeladenen Energie-Sphäre entfesseln Sie vernichtende Angriffe, die so stark sind, dass sie normale Feinde mitunter sofort bezwingen.

Viktor meint

„Ich freue mich jetzt schon riesig auf Ende Mai!“



Dass ich **Dungeon Siege 3** gerne spielen würde, war mir seit der Ankündigung klar. Mit den Vorgängern hatte ich bereits viel Spaß. Allzu weit oben stand der Titel dennoch nicht auf meiner Prioritätenliste. Doch jetzt, da ich Blut geleckt habe, hat sich das geändert und ich war regelrecht enttäuscht, als die Vorschau-Version zu Ende war und ich meine dritte Reise durch Ehb vorzeitig abbrechen musste. Die Helden spielen sich schön unterschiedlich, die Ausrüstungsmöglichkeiten sind unerwartet zahlreich und ständig wirft mir das Spiel neue, coole Items vor die Nase. Fiese Motivationsfalle! Im Koop geht die Luzi ab, auch wenn der daraus resultierende Effekt-Overkill ein wenig die Übersicht stört. Außerdem trifft der Stil genau meinen Geschmack und ist eine willkommene Abwechslung zum übertrieben brutalen **Dragon Age 2** und dem optisch tollen, aber nüchternen **Mass Effect 2**.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Die Screenshots stammen vom Hersteller. Grafisch entsprechen sie in etwa den Spielszenen, die wir vor Ort bei Volition gesehen haben. Auf den meisten Bildern wurde aber die Perspektive geändert.

?! FAQ

Saints Row? Gab's das überhaupt jemals für den PC?
Yep! Die PC-Version von Teil 2 erschien im Januar 2009. Der Vorgänger war Xbox-360-exklusiv.

*Was ist neu in **The Third**?*
Im dritten Teil der Serie verschlägt es die Saints-Gang eher unfreiwillig in die heruntergekommene Industriemetropole Steelport. Diese wird von drei mächtigen Gangs, die sich unter dem Namen „Das Syndikat" zusammengeschlossen haben, kontrolliert. Sie alle haben es auf die Saints abgesehen. In der zweiten Hälfte des Spiels kommt zudem noch eine Eliteeinheit des Militärs als weiterer Gegner dazu.

Ist es der übliche „Werde Anführer der Saints-Gang"-Käse?
Mitnichten! Der Spieler muss sich diesmal nicht mehr mühsam innerhalb der 3rd Street Saints nach oben arbeiten, sondern ist von Beginn an ihr Anführer. Oberstes Ziel des Spiels ist es, die Kontrolle über die Stadt Steelport zu erlangen und das Syndikat zu zerschlagen.

Teil 2 war technisch nicht gerade die Bombe. Was erwartet mich hier?
Saints Row: The Third bietet eine neue Engine mit deutlich verbesserter Grafik, realistischerem Fahrzeug-Handling und einem schicken Comic-Look, der perfekt zur völlig überdrehten Action passt.

So etwas will ich nicht alleine spielen. Welche Möglichkeiten habe ich?
Einen Versus-Modus gibt es nicht mehr, wohl aber einen Koop-Modus für zwei Spieler, der es erlaubt, online jederzeit in ein laufendes Spiel einzusteigen.

Saints Row: The Third

Spiel mit Bande

Genre: Action | Entwickler: Volition | Hersteller: THQ | Termin: 4. Quartal 2011

Text: Toni Opl

Schmutzig, obszön, lasterhaft – Teil 3 der Open-World-Reihe ist laut den Entwicklern wie der Lapdance eines Pornostars.

Guilty Pleasures – dieser Ausdruck lässt sich nur schwer ins Deutsche übersetzen, beschreibt aber am treffendsten, worum es in **Saints Row** grundsätzlich geht: Um fiese, anrüchige Späße, für die man sich eigentlich schämen müsste. **Saints Row** nimmt seit jeher die erfolgreiche **Grand Theft Auto**-Serie auf die Schippe und treibt alles, was man in **GTA** tun kann, gnadenlos auf die Spitze. **Saints Row** ist überzogener, prolliger und böser als **GTA** – und gerade deshalb so unterhaltsam. Wir wagten uns Ende Februar in das kleine Örtchen Champaign im US-Bundesstaat Illinois, um einen ersten, exklusiven Blick auf den dritten Teil namens **Saints Row: The Third** zu werfen.

Voll auf die Nüsse!

Es ist der 28. Februar 2011, 10 Uhr vormittags. Senior Producer Greg Donovan und seine Kollegen von Volition blicken in lauter übermüdete Journalisten-Gesichter. Nahezu alle Schreiberlinge – auch wir – hatten eine Horror-Anreise aus Chicago, da am Vorabend ein heftiges Gewitter über Champaign wütete. Gecancelte Flüge, hastig organisierte, völlig überteuerte Mietwagen und verschwundenes Gepäck waren nur einige der Horrorstorys, die man sich vor der Präsentation bei einem Kaffee erzählte. Vielleicht ist das der Grund, warum Greg nach einer hastigen Powerpoint-Präsentation direkt in die Vollen geht und **Saints Row: The Third** über einen Beamer live vorspielt. Jetzt aber kommt das Kuriose: Wir sehen als Einstieg weder Intro noch Tutorial, weder eine ganze Mission noch irgendwelche erklärenden Cutscenes. Vielmehr zeigt uns Greg voller Stolz, dass man sowohl männlichen als auch weiblichen Passanten im Spiel jetzt auf verschiedenste Arten in die Familienplanung schlagen kann. Yep, richtig gelesen! Die sogenannten Nut-Shots waren in Teil 2 dermaßen beliebt, dass Volition dieses Feature ordentlich ausgebaut hat: Jede Waffe hat nun ihre eigene, kreative Nut-Shot-Animation. So können Sie beispielsweise auch von hinten einen Bocksprung über einen arglosen Zivilisten machen, vor ihm zum



Stehen kommen und ihm dann mit einem Back-Kick in die Klöten treten. Verrückt!

Derb. Derber. Saints Row.

Doch diese Art des Einstiegs in die Spielszenen erzielt genau die gewünschte Wirkung. Wir halten uns den Bauch vor Lachen, sämtliche Strapazen sind erst einmal vergessen und die Entwickler haben innerhalb von zwei Minuten perfekt verdeutlicht, in welche Richtung sie mit **Saints Row: The Third** gehen wollen. Wie überspitzt die gesamte Inszenierung ist, zeigt sich auch, wenn man ein vorbeifahrendes Auto kapert. Bisher sind wir es gewohnt, dass unser Charakter auf Knopfdruck die Fahrertür aufreißt, den Typen hinterm Steuer aus seiner Karre zieht, selbst am Lenker Platz nimmt und davonbraust. Wie unspektakulär! In **Saints Row: The Third** geht das zwar auch, aber hält man zusätzlich zur entsprechenden Aktionstaste noch den „Awesome"-Button gedrückt, springt die Spielfigur aus vollem Lauf mit beiden Beinen voran durchs Seitenfenster, kickt den Fahrer dabei zur gegenüberliegenden Tür raus und klemmt sich in einer smoothen Bewegung hinters Steuer. Wer will da noch normal in ein Auto einsteigen? Jackie-Chan-Style, Baby! Und weil's grad so lustig ist, demonstriert Greg auch gleich noch ein paar der neuen Spielzeuge, die er und sein Team ins Spiel integriert haben. Unser Favorit: die Fernbedienungspistole. Ballert man damit auf ein Fahrzeug, erlangt man die Kontrolle über das Gefährt. So können Sie beispielsweise ein mit feindlichen Gang-Mitgliedern besetztes Auto frontal in eine Polizeistreife krachen lassen. Das Ergebnis: Cops und Gangster liefern sich einen blutigen Shoot-out und Sie müssen sich dafür nicht mal die virtuellen Hände schmutzig machen. Selbst eine mit Raketen bestückte Flugdrohne wird man im Verlauf des Spiels durch die Straßenschluchten steuern können – **Call of Duty** lässt schön grüßen. Doch halt! Worum geht es eigentlich in **Saints Row: The Third**?

An der Spitze

Wie gehabt stehen die 3rd Street Saints im Mittelpunkt der Geschichte. Allerdings muss sich der Spieler jetzt nicht mehr mühsam innerhalb der Straßengang hocharbeiten, sondern ist ihr Anführer. Die Saints genießen mitt-



Explosionen, dicke Tüten, maskierte Muskelmänner und fette Knarren – dieser Screenshot beschreibt hervorragend, worum es in **Saints Row: The Third** geht.



Im Mini-Spiel „Tank Mayhem" müssen Sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits möglichst viel Schaden anrichten. Damit verdienen Sie Knete und Respekt.

Diese illustre Gesellschaft umfasst einige der Freunde und Verbündeten, auf die Sie im Spiel treffen werden.

Das Design von Saints Row: The Third

Da Steelport eine rein fiktive Stadt ist, können sich die Entwickler gestalterisch voll austoben. Hier sehen Sie einige Beispiele für das, was Sie grafisch und stilistisch erwartet:

SIN CITY: Fabriken, Rotlichtviertel und eine imposante Skyline – Steelport hat viele Facetten und wartet darauf, erkundet zu werden.

SCHURKENPARADE: Phillipe Loren (Mitte) ist der Boss des Syndikats, die sexy Zwillinge Viola und Kiki sind Auftragskiller und seine rechte Hand. Wrestler Killbane führt die Luchadores-Gang an.

DURCHGEKNALLT: Professor Genki's Super Ethical Reality Climax ist eine Mischung aus **Running Man** und typisch japanischen TV-Game-Shows.







NA LOGO! In Steelport gibt es zahlreiche Geschäfte, die alle ein stylisches Firmensymbol haben.

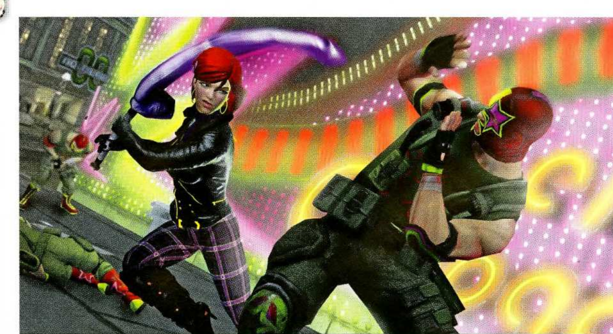


HELAU UND ALAAF: Hier sehen Sie ein paar Beispiele dafür, wie Sie Ihre Spielfigur verkleiden können.

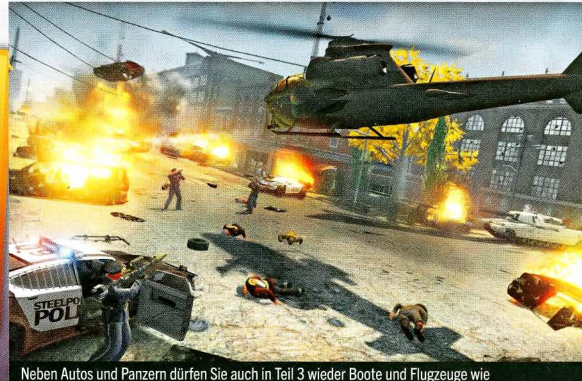
lerweile Celebrity-Status in ihrer Heimatstadt Stilwater. Sie sind „Bad Motherfuckers" mit dicken Knarren, florierendem Business und sogar einer eigenen Merchandise-Linie. Doch dann rauben sie die falsche Bank aus und landen im Knast, wo sie erfahren, dass eine multinationale Verbrecherorganisation namens „Das Syndikat" die meisten Banken Stilwaters übernommen und die örtliche Polizei korrumpiert hat. Der Saints-Chef (also die Spielfigur) und seine beiden Leutnants Johnny Gat und Shaundi werden in einer Zwischensequenz von Phillipe Loren, dem Anführer des Syndikats, auf einen Privatjet entführt. Loren möchte die Saints in sein Konglomerat eingliedern und schlägt einen Deal vor: Alle Gang-Mitglieder bleiben am Leben, wenn die Saints fortan zwei Drittel ihres Gewinns an Loren abtreten. Natürlich weigern sich die Saints mit einem beherzten „Fuck you!", worauf eine wilde Schießerei an Bord entbrennt, die nicht mehr Teil der Cutscene, sondern spielbar ist. Die Hauptfigur ballert aus vollen Rohren, schnappt sich gelegentlich einen menschlichen Schutzschild und schaltet Gegner per Quick-Time-Event im Nahkampf aus.

Nichts wie raus hier!

Als sich die Ladeluke des Flugzeugs öffnet, springt das Trio kurzerhand in die Freiheit – gefolgt von zahlreichen bewaffneten Handlangern Lorens. Das Problem: Shaundi hat keinen Fallschirm ergattert und stürzt geradewegs in den Tod. Der Saints-Boss zückt erneut die Waffen und schießt auf die Verfolger, fängt die gute Shaundi schließlich in der Luft auf und zieht die Reiß-



Der übergroße Li-La-Laune-Lümmel ist die vermutlich abgedrehteste Nahkampfwaffe im Spiel. Er hat sogar eine realistische „Hin-und herwackel"-Physik.



Neben Autos und Panzern dürfen Sie auch in Teil 3 wieder Boote und Flugzeuge wie diesen schwer bewaffneten Armee-Helikopter steuern. Die totale Verwüstung!

leine seines Fallschirms. Kurzes Durchatmen, doch die Gefahr ist noch nicht gebannt. Denn der Jet dreht bei und geht auf Kollisionskurs mit dem Protagonisten. Der haut jedoch nur ein paar lockere Sprüche raus, lässt Shaundi erst einmal wieder fallen, donnert durch die Frontscheibe des Fliegers, rutscht in Zeitlupe durch die Kabine, pumpt dabei die restlichen Bösewichte mit Blei voll und springt hinten wieder zur Luke raus. Es folgt ein weiterer Freefall-Shoot-out, Shaundi kann erneut gefangen werden und gleitet in den Armen ihres Bosses schließlich sicher Richtung Boden. Heilige Sch***! Genau solche Einlagen sind es, auf die die Entwickler den größten Wert legen. Spektakuläre Action-Szenen, bei denen einem die Kinnlade herunterklappt und man im Nachhinein kaum glauben kann, was man da gerade erlebt bzw. gespielt hat. Volition verspricht, dass nahezu jede Story-Mission einen solchen „Holy Shit"-Moment bieten wird. Obendrein soll etwa die Hälfte aller Hauptmissionen von der eigentlichen Open-World-Spielebene losgelöst sein, aus dem normalen Gameplay (Fahren, Schießen, Zerstören) ausbrechen und an ganz speziellen Orten stattfinden.

Verbrecher-Triumvirat

In **Saints Row 2** gab es für jede gegnerische Fraktion eine separate, in sich geschlossene Storyline. In Teil 3 sind die verschiedenen Handlungsstränge miteinander verknüpft und können parallel angegangen werden. Entscheidungen, die Sie gegenüber einer der Gangs treffen, beeinflussen nicht nur, wie sich die anderen Gruppen und die Bewohner von Steelport Ihnen gegenüber verhalten, sondern wirken sich auch auf die spätere Missionsauswahl aus. Apropos Gangs: Das Syndikat setzt sich aus folgenden Gruppierungen zusammen: den „Luchadores" (gewaltbereite mexikanische Wrestler), der „Morning Star"-Gang (aalglatte Geschäftsleute mit Spezialisierung auf Waffenhandel) und den „Deckers", skrupellose Computer-Hacker, die für die Geldwäsche zuständig sind. Natürlich müssen Sie im Verlauf des Spiels den Kampf mit allen drei Parteien aufnehmen, um Steelport Stück für Stück zu erobern. Eliteeinheiten der Regierung machen Ihnen dabei alsbald das Leben schwer. Neben den Hauptmissionen, welche die Story vorantreiben, gibt es auch wieder eine ganze Reihe Nebenaufgaben, mit denen sich herrlich Zeit vertrödeln lässt. So können Sie sich jederzeit in direkte Auseinandersetzungen mit den feindlichen Gangs stürzen und deren Basen einnehmen, an einer kruden Spielshow namens „Professor Genki's Super Ethical Reality Climax" teilnehmen, im Mini-Spiel „Tank Mayhem" mit einem Panzer auf heitere Zerstörungsfahrt gehen oder im Modus „Schutzengel" mit einem wilden Tiger auf dem Rücksitz durch die Straßen von Steelport heizen. Ist Ihre Fahrweise zu grob, rastet das Kätzchen aus ... Wie zum Geier kommt man auf so etwas???

Toni meint



„Ich werde stundenlang nur Nut-Shots austeilen!"

Trotz Schlafentzug, Monster-Jetlag und fiesem Reisestress habe ich mich bei der Präsentation von **Saints Row: The Third** wirklich köstlich amüsiert. Und das, obwohl ich's noch nicht einmal selbst anzocken durfte. Aber Passanten in den Schritt treten, maskierte Wrestler mit einem gigantischen Dildo-Schläger vermöbeln und im freien Fall auf Gangster ballern wirkte schon beim Zuschauen ultraspaßig. Ich bin gespannt, was sich Volition noch alles an kranken Einlagen, abgedrehten Missionen und schrägen Figuren einfallen lässt, um die ernst gemeinte **GTA**-Serie erneut so richtig schön durch den Kakao zu ziehen. Die gezeigten Szenen stimmen mich aber nicht nur spielerisch, sondern auch in puncto Technik optimistisch. Solide Grafik, cooles Design, saubere Performance – Teil 3 scheint des HD-Zeitalters endlich würdig.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

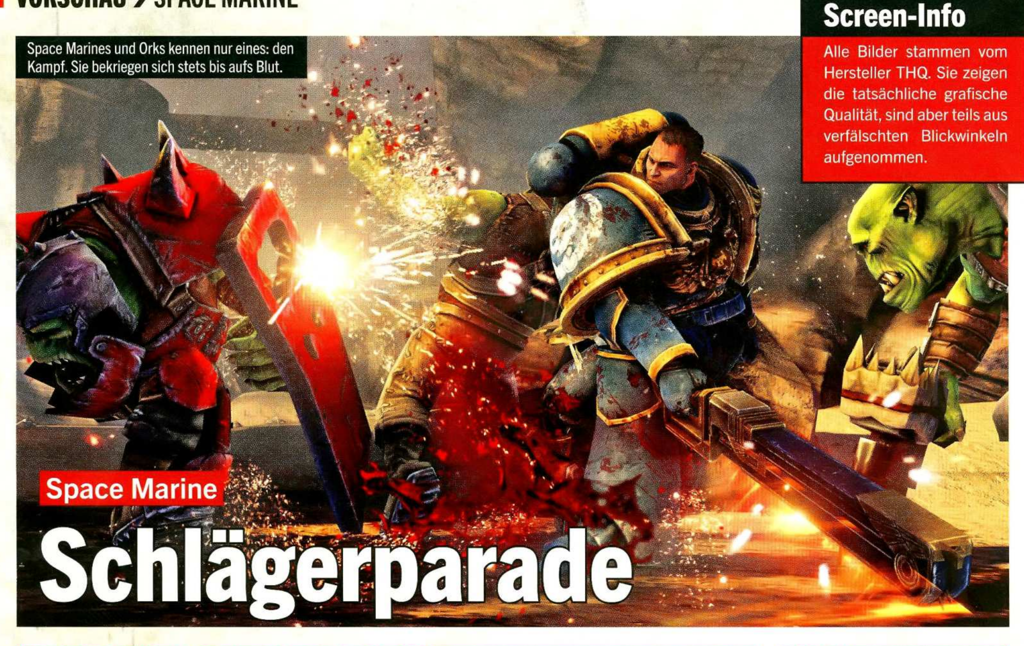


Die Auseinandersetzungen (hier mit den Luchadores) finden nicht nur auf offener Straße, sondern auch im Inneren von diversen Gebäuden statt.



▲ Wie James Bond in seinen besten Tagen stürzt sich der Saints-Chef mit Shaundi im Arm aus einem Flugzeug – gefolgt von den Syndikatsschergen.

◄ Bei Schießereien können Sie feindliche Gang-Mitglieder jederzeit als menschlichen Schutzschild missbrauchen.


Space Marines und Orks kennen nur eines: den Kampf. Sie bekriegen sich stets bis aufs Blut.

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Hersteller THQ. Sie zeigen die tatsächliche grafische Qualität, sind aber teils aus verfälschten Blickwinkeln aufgenommen.

Space Marine

Schlägerparade

Genre: Action | Entwickler: Relic Entertainment | Hersteller: THQ | Termin: 2011

Text: Toni Opl

Relic wagt sich erstmals an ein Action-Spiel im **Warhammer**-Universum.

Diese Idee für ein **Warhammer**-Action-Spiel entstand bereits im Jahr 2006. Damals hörte das Projekt aber noch auf den Namen „Carnage“ und war zunächst als reiner Konsolentitel geplant. Das Projekt wurde von Relic allerdings auf Eis gelegt und erst 2008 wieder aufgetaut – **Space Marine** war geboren. Mittlerweile arbeiten etwa 120 Programmierer, Künstler und Designer an der Fertigstellung des Third-Person-Shooters. Wobei die Bezeichnung „Shooter“ den Kern des Spiels nicht wirklich trifft.

Kriegsmaschinerie

Auf den ersten Blick erinnert **Space Marine** frappierend an eine indizierte Spielereihe von Epic Games für die Xbox 360. Die Helden des Spiels sind muskelbepackt, stecken in fetten Rüstungen, schleppen ebenso fette Waffen durch die Gegend und klopfen permanent Macho-Sprüche, während sie mit voller Brutalität ganze Feindeshorden niedermähen. Statt der Locust-Einheiten stellen sich Ihnen hier blutrünstige Orks in den Weg, statt eines Gewehrs mit Kettensägenbajo-

PC ACTION vor Ort in Vancouver

Bei Relic Entertainment gibt's Space Marines in Groß und Klein.


Mit solchen Miniaturen, die man übrigens komplett selbst bemalen muss, wird die Tabletop-Variante von **Warhammer 40.000** gespielt.

Vor Ort konnten wir **Space Marine** selbst anzocken. Die vier Levelabschnitte dauerten etwa 60 Minuten. Die Zeit verging dabei wie im Flug.


Dieser lebensgroße Space Marine steht in den Büros von Relic, wo sich Redakteur Toni einen Tag lang ganz genau umgesehen hat.

?! FAQ

Relic? Wer ist eigentlich Relic?
Also bitte! Wenn es um innovative Echtzeit-Strategietitel geht, kommt man auf dem PC kaum an dem kanadischen Entwicklerstudio vorbei. Mit **Company of Heroes** und der **Dawn of War**-Serie hat das in Vancouver ansässige Unternehmen gleich zwei erfolgreiche Franchises vorzuweisen.

*Dawn of War? Das ist doch auch dieses **Warhammer**-Zeug, oder?*
Richtig. Die Reihe basiert auf der **Warhammer 40.000**-Lizenz von Games Workshop, dem meistverkauften Tabletop-Spiel der Welt. Bisher diente den Entwicklern das düstere und vielschichtige Sci-Fi-Szenario ausschließlich als Vorlage für blutig inszenierte Echtzeit-Strategie.

Und jetzt schlägt Relic mit der Lizenz eine ganz andere Richtung ein?
Genau! Das Studio will die eigene Interpretation des Universums jetzt actionorientierten Spielern näherbringen. Wie das Projekt zustande kam, lesen Sie oben im Text.


Bossgegner sind optisch sofort zu erkennen und nicht gerade leicht zu erledigen.


Die gruseligen Chaos-Dämonen sind verdammt schnell und außergewöhlich stark.

nett gibt es in **Space Marine** unter anderem ein Kettensägenschwert. Außerdem finden sich zahlreiche Parallelen bei der Spielwelt, die auch in **Space Marine** von Düsternis und Trostlosigkeit gezeichnet ist. Doch bei unserem Studiobesuch in Vancouver Anfang Februar betonten Produzent Andy Lang und Game Director Raphael Van Lierop mehrfach, nicht bloß ein „Gears of Warhammer", sondern ein vollkommen eigenständiges Spiel abliefern zu wollen. Dass dies nicht nur leere Worte sind, davon konnten wir uns vor Ort selbst überzeugen. Neben einer Präsentation stand auch ein ausführliches Hands-on auf dem Programmzettel.

Offensiv-Gameplay

In modernen Shootern bleibt der Spieler meist auf Distanz, um Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen. Nicht so in **Space Marine**. Ein Deckungssystem gibt es nicht, Sie sollen sich vielmehr immer mitten in die Action stürzen. Zahlenmäßig weit unterlegen und von Feinden umzingelt – diese Situation ist für einen Space Marine so alltäglich wie das Seitenaus beim Fußball. Damit man im Getümmel eine Überlebenschance hat, entwickelte Relic ein Kampfsystem, bei dem der Gebrauch von Schießeisen und Nahkampfmanöver fließend ineinander übergehen. Doch wer sind eigentlich diese Space Marines und wieso können sie es locker mit zig Gegnern gleichzeitig aufnehmen?

Die Speerspitze

Space Marines sind übermenschliche Krieger, die genetisch, physisch und psychisch verändert wurden. Über zwei Meter groß, bringen die Elitesoldaten in ihren hellen, aufwendig verzierten Rüstungen eine halbe Tonne Gewicht auf die Waage. Angetrieben von Pflichtbewusstsein, Ehre und Tradition haben sie nur einen einzigen Lebensinhalt: den Kampf. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Captain Titus vom Orden der Ultramarines. Diese Legion ist einer der ältesten und mächtigsten Space-Marines-Orden. Wie alle Orden dienen auch die Ultramarines unter der Flagge des Imperiums der Menschheit und bekämpfen außerirdische Bedrohungen mit aller Härte. Schauplatz der Kampagne ist Graia, ein Industrieplanet, der ausschließlich zum Bau von Kriegsgerät dient. Gerade als das Imperium den Titan Invictus, einen gigantischen, zweibeinigen Kampfläufer, fertiggestellt hat, wird die Anlage von einer riesigen

Die Haupt-Spielelemente

Das Kampfsystem von Space Marine setzt sich aus mehreren Elementen zusammen. Im Folgenden sehen Sie einige Möglichkeiten:

ERÖFFNUNGS-MOVE


Wenn Sie auf eine Gegnerschar treffen, können Sie diese zunächst aus der Ferne mit verschiedenen Schusswaffen ausdünnen.


Alternativ gehen Sie mit dem Move „Bullrush" auch direkt zum Nahkampf über und überrumpeln die Feinde. Dann sind Sie direkt mittendrin in der Action.

NAHKAMPF


Mit Kettensägenschwert, Streitaxt und Donnerhammer sind die Standard-Orks schnell zerlegt. Bei Elite-Orks sollte man jedoch Vorsicht walten lassen.


Auch im Nahkampf lassen sich jederzeit Feuerwaffen wie diese Plasma-Pistole zücken. Der Wechsel zwischen den Waffenarten geschieht nahtlos.

EXEKUTIONEN


Mit den „Sync-Kills" erledigen Sie Feinde auf besonders blutige Weise. Selbst die gefürchteten Chaos-Dämonen müssen hier klein beigeben.



Standard-Orks greifen stets im Rudel an, gehen aber recht schnell zu Boden.

Ork-Armee angegriffen und besetzt. Warboss Grimskull, Anführer der Orks, will den Titanen unter seine Kontrolle bringen und zerlegen, um daraus eine noch zerstörerische Maschine zu bauen. Mit ihr will er weitere Planeten des Imperiums unterjochen. Die Ultramarines werden entsandt, um der Invasion Einhalt zu gebieten, bis die Raumflotte des Imperiums eintrifft. Eigentlich ein Routine-Job für Titus und seine Männer, wäre da nicht eine dritte Fraktion, die ebenfalls großes Interesse an dem Planeten Graia und seinen Fabrikanlagen hat: die Chaos Space Marines. Verstörend, dämonisch und abgrundtief böse, stellen sie die größte Bedrohung für das menschliche Imperium und seine Ultramarines dar.

Mittendrin und auch dabei

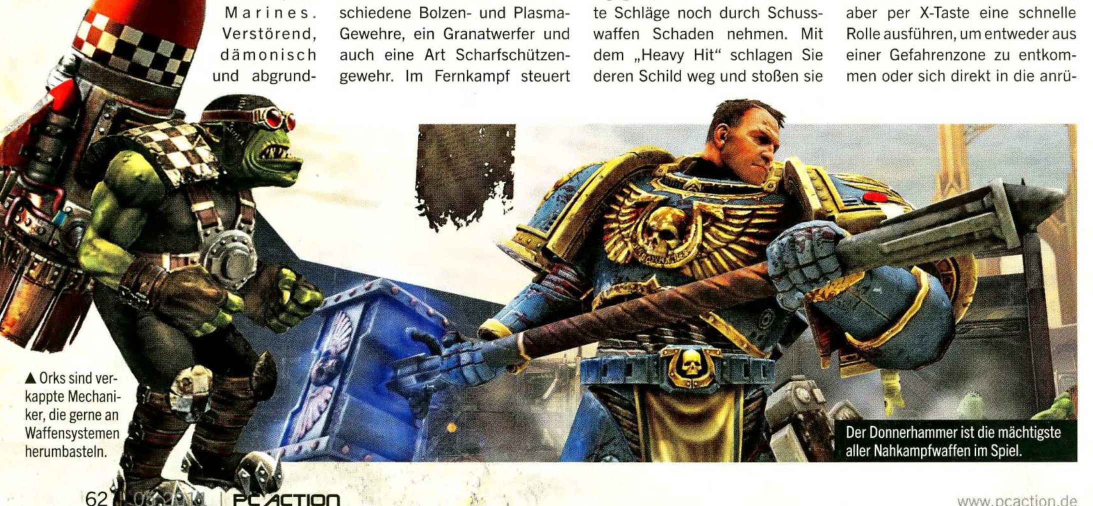
Die vier Abschnitte, die wir in Vancouver anspielen durften, erlaubten uns einen ausführlichen Einblick in die etwa acht- bis zehnstündige Solo-Kampagne. Leider waren die Levels erzählerisch nicht miteinander verknüpft, sodass wir keine weiteren Storydetails herausfiltern konnten. Dafür durften wir uns mit sechs der insgesamt 15 enthaltenen Waffen austoben, die Titus im fertigen Spiel führen wird. Dazu zählen unter anderem verschiedene Bolzen- und Plasma-Gewehre, ein Granatwerfer und auch eine Art Scharfschützengewehr. Im Fernkampf steuert sich **Space Marine** genreüblich. Schießen, zoomen, Granaten werfen – wer schon mal einen Shooter gespielt hat, kommt sofort zurecht. Interessanter wird es im Nahkampf: Zum bereits erwähnten Kettensägenschwert gesellen sich später im Spiel eine Streitaxt sowie ein mächtiger Donnerhammer. Per X-Taste am Gamepad lassen sich leichte Angriffe ausführen, mehrfaches Betätigen löst eine einfache Combo mit bis zu vier immer stärkeren Schlägen aus. Ein schwerer, aber deutlich langsamerer Angriff wird per Y-Button ausgeführt. Dieser Schlag eignet sich hervorragend gegen schwer gepanzerte Spezialgegner, die weder durch leichte Schläge noch durch Schusswaffen Schaden nehmen. Mit dem „Heavy Hit" schlagen Sie deren Schild weg und stoßen sie ein Stück weit zurück, um ihnen dann mit leichten Angriffen oder einer der zahlreichen Schusswaffen endgültig den Rest zu geben.

Wutentbrannt

Wann immer Sie Gegnern Schaden zufügen, füllt sich die sogenannte „Fury"-Leiste am Bildschirmrand. Wenn sie komplett gefüllt ist, dürfen Sie einen besonders heftigen Nahkampf-Move starten. Fury lässt sich auch in Verbindung mit den Schusswaffen einsetzen. Damit verlangsamen Sie das Geschehen, um Gegner in aller Ruhe mit gezielten Schüssen auszuschalten. Titus selbst kann dank seiner Rüstung enorm viel einstecken. Erst wenn die Schildenergie verbraucht ist, geht auch die Lebensenergie langsam zur Neige. Beides regeneriert sich jedoch mit der Zeit, wenn der Spieler keine weiteren Treffer abbekommt. Sie müssen also nicht umständlich nach Heiltränken oder Ähnlichem suchen. In scheinbar aussichtslosen Situationen können Sie außerdem mit sogenannten „Sync-Kills" die Lage doch noch zu Ihren Gunsten wenden. Hierbei handelt es sich um von Waffe und Gegnertyp abhängige Exekutions-Moves, die nicht nur ein Höchstmaß an Brutalität bieten, sondern auch Ihre Fury- sowie Ihre Energieleiste wieder aufladen.

Flinker Held

Trotz seiner überaus bulligen Panzerung steuert sich Titus überaus agil und wendig. Springen kann der vernarbte Held zwar nicht, aber per X-Taste eine schnelle Rolle ausführen, um entweder aus einer Gefahrenzone zu entkommen oder sich direkt in die anrü-

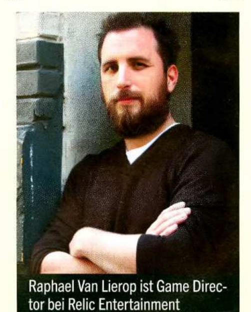


▲ Orks sind verkappte Mechaniker, die gerne an Waffensystemen herumbasteln.

Der Donnerhammer ist die mächtigste aller Nahkampfwaffen im Spiel.

„Ein Deckungssystem macht den Nahkampf unmöglich."

Nach unserer Anspiel-Session in Vancouver schnappten wir uns den Game Director für ein kurzes Gespräch.


Raphael Van Lierop ist Game Director bei Relic Entertainment

PC ACTION: Muss man das Tabletop-Spiel kennen, um Space Marine hundertprozentig genießen zu können?
RAPHAEL VAN LIEROP: Nein, überhaupt nicht. Hier kann jeder Spaß haben, auch ohne Kenntnis der Marke. **Warhammer**-Fans werden aber natürlich vieles wiedererkennen.

PC ACTION: Sie verzichten bewusst auf ein Deckungssystem. Warum?
RAPHAEL VAN LIEROP: Weil es den Nahkampf unmöglich macht. Man sitzt hinter seiner Deckung fest und verliert die Möglichkeit, sofort anzugreifen.

PC ACTION: Das Kampfsystem funktioniert bereits sehr gut. Doch wie sieht es mit Abwechslung aus? Wie wollen Sie den Spieler bei Laune halten?
RAPHAEL VAN LIEROP: Mit diesem ersten Hands-on wollten wir eigentlich nur das Kampfsystem demonstrieren. Im fertigen Spiel wird es viel mehr geben. Nicht nur andere Waffen oder andere Gegner, sondern groß angelegte, filmreife Ereignisse, die für die nötige Abwechslung sorgen. Wir werden hier bald noch eine Menge neues Material veröffentlichen.

PC ACTION: Wird es dem Spieler mit den Sync-Kills nicht ein bisschen zu einfach gemacht, aus kniffligen Situationen herauszukommen?
RAPHAEL VAN LIEROP: Nein, denn es wäre völlig falsch, dauernd nur Sync-Kills zu benutzen. Während der Ausführung ist man Angriffen von anderen Gegnern schutzlos ausgeliefert. Sync-Kills sind nicht der schnellste und beileibe nicht der sicherste Weg, einen Gegner zu töten. Ihr Einsatz ist überaus riskant und daher nur in Notsituationen zu empfehlen.

PC ACTION: Im Nahkampf hatten wir öfter Probleme mit der Übersichtlichkeit. Können wir in diesem Punkt noch mit Verbesserungen rechnen?
RAPHAEL VAN LIEROP: Ja, daran arbeiten wir derzeit ganz verstärkt. Momentan ziehen wir mehrere Möglichkeiten in Betracht – etwa eine schnelle 180-Grad-Drehung auf Knopfdruck oder eine automatische Kamera, die beim Nahkampf etwas aus dem Geschehen herauszoomt.

PC ACTION: Gibt es eine Möglichkeit, auf die KI-Kameraden Einfluss zu nehmen?
RAPHAEL VAN LIEROP: Nein, so etwas wie ein Befehlssystem wird **Space Marine** nicht bieten. Wir haben sehr früh entschieden, uns rein auf den Kampf zu konzentrieren. Die KI-Soldaten treiben nur die Story voran und geben Feuerschutz. Wir haben auch sämtliche Rollenspiel-Elemente, die wir anfangs in Erwägung gezogen haben, wieder über Bord geworfen.

PC ACTION: In Warhammer 40.000 gibt es eine Menge Panzer und andere Vehikel. Werden wir so etwas auch im Spiel sehen und steuern können?
RAPHAEL VAN LIEROP: In einigen Szenen tauchen ganz typische Fahrzeuge auf. Der Spieler selbst wird diese aber nicht steuern können. Allerdings gibt es das Jump-Pack, eine Art Sprung-Erweiterung für Titus' Rüstung, auf die man gelegentlich zurückgreifen kann. Dadurch verändert sich das gesamte Bewegungs- und Angriffsrepertoire.

PC ACTION: Wird man ans Gamepad gezwungen?
RAPHAEL VAN LIEROP: Nein, wir unterstützen auch Maus und Tastatur. Das Spiel wird übrigens auch über Steam erhältlich sein.

ckende Feindesschar zu stürzen. Für Letzteres eignet sich auch der „Bullrush", ein Kamikazemanöver, bei dem Titus wie ein wilder Bulle in die Gegnermassen stürmt und gleich mehrere Widersacher von den Füßen holt. Während die Ork-Standardgegner insgesamt recht leicht zu erledigen sind, sieht die Sache bei den Chaos schon ganz anders aus. Die Chaos-Dämonen sind so flink, dass sie sich durch die Gegend teleportieren können. Sie fügen Ihnen auch mit einfachen Angriffen viel Schaden zu. 26 Gegnertypen wird **Space Marine** insgesamt bieten. Der bedrohlichste, den wir bisher zu Gesicht bekommen haben, war ein Chaos-Psyker, der immer wieder neue Chaos-Dämonen heraufbeschwor, die sich direkt auf Titus und seine Mannen stürzten. Zudem änderte er durch Teleportation ständig seine Position und war nur schwer zu treffen. Relic will den Spieler auch regelmäßig mit erbitterten Boss-Kämpfen bei Laune halten. Im Interview verriet uns Raphael Van Lierop, dass **Space Marine** sowohl Koop-Gameplay als auch einen speziellen Mehrspieler-Modus bieten wird. Wir hoffen hierbei auf einen Vier-Spieler-Koop und Online-Gefechte, in denen man sich wahlweise als Space Marine, Ork oder Chaos in die Schlacht stürzen kann. Letzteres wäre der absolute (War-)Hammer!

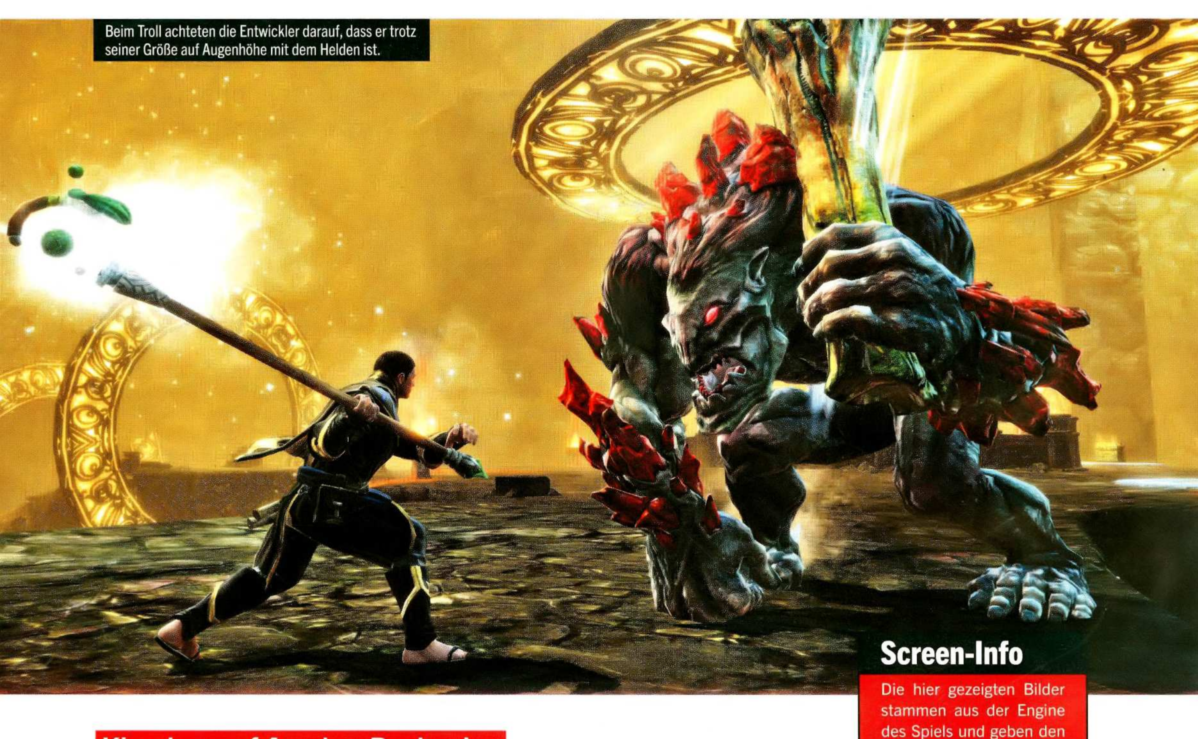

In diesen Anlagen wird der Titan Invictus gebaut, auf den die Orks scharf sind. In einem der von uns gespielten Levels standen sie bereits vor den Toren.

Toni meint

*„**Space Marine** könnte richtig rocken!"*

Mit **Warhammer 40.000** hatte ich bisher kaum Kontakt, da ich weder Tabletop- noch Strategie-Spieler bin. Bei **Space Marine** aber wurde ich sofort hellhörig, denn das finstere Universum bildet meiner Meinung nach die perfekte Grundlage für ein blutig-brutales Action-Gemetzel. Wie schon bei der **Dawn of War**-Reihe hält sich Relic auch diesmal nicht bei der Inszenierung von Gewalt zurück. Das Kampfsystem geht bereits locker von der Hand und die Verschmelzung von Distanz- und Nahkampf funktioniert bis auf ein paar Kameraprobleme sehr gut. Ich bin mir aber nicht sicher, ob es auf Dauer genügend Abwechslung und Tiefgang gibt. Laut den Entwicklern haben wir bisher allerdings nur einen kleinen Teil vom Gesamtwerk gesehen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Beim Troll achteten die Entwickler darauf, dass er trotz seiner Größe auf Augenhöhe mit dem Helden ist.

Screen-Info

Die hier gezeigten Bilder stammen aus der Engine des Spiels und geben den Look von **Reckoning** prima wieder. Allerdings haben die Bilddateien eine extreme Auflösung. Konkret: 4.267 x 2.374 Pixel.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Furiose Fantasie

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Big Huge Games | Hersteller: Electronic Arts

Text: Sebastian Stange

Das Kampfsystem dieses Rollenspiels kommt herrlich actionreich daher!

Das Rollenspiel-Genre steckt voller Klischees und Traditionen, insbesondere wenn solche Spiele in Fantasy-Welten angesiedelt sind. So ist es auch bei **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, dem Open-World-Action-RPG von Big Huge Games, die zuvor vor allem im Strategie-Genre gearbeitet haben. Obwohl das Team mit **Reckoning** das Genre aufmischen will, staunen wir bei unserem Vor-Ort-Termin in Baltimore darüber, wie viele Klischees das Spiel dennoch erfüllt.

Allein im MMORPG-Universum

In **Reckoning** werden Sie in die Welt von Amalur entführt, die aus der Feder von Bestseller-Autor R.A. Salvatore stammt. Er arbeitet seit 2006 beim Entwickler 38 Studios, der Big Huge Games inzwischen aufkaufte, an einem MMORPG in Amalur. Salvatore erschuf dafür eine 10.000-jährige Historie und er füllte diese Welt mit den üblichen Fantasy-Verdächtigen: Gnome, Elfen, mittelalterlich lebende Menschen, Kobolde, Drachen und Ents bevölkern grüne Wälder, malerische Dörfer und eindrucksvolle Festungen. **Reckoning** stellt eine Art Spin-off des nie erschienenen Online-Rollenspiels dar und ist in Amalurs Arkanem Zeitalter angesiedelt. Das ist eine Zeit, in der Magie beginnt, sich in der Welt zu manifestieren. Schwebende Felsen, magisches Leuchten und bizarre Phänomene lassen sich beobachten und die Einwohner Amalurs beginnen, mit dieser Magie zu experimentieren. Ihre Spielfigur ist das Ergebnis dieser Experimentierfreude.

Zurück von den Toten

Zu Beginn von **Reckoning** sind Sie mausetot und eine von vielen Leichen, die ein ambitionierter Gnomenforscher in seine neueste Erfindung, den Seelenbrunnen, wirft. Der soll Tote wieder zum Leben erwecken und funktioniert ausgerechnet bei Ihnen zum allerersten Mal. Sie haben dadurch allerdings ein Problem: Sie haben keine vorgeschriebene Zukunft, kein Schicksal. Und das wird Sie das Spiel über beschäftigen. Wie genau, das wollte man uns noch nicht verraten. Klar ist aber, dass der Seelenbrunnen von Bösewichten kopiert wird, was natürlich Ihr heldenhaftes Einschreiten erfordert. Sie sehen also: Die Story dürfte dem üblichen Fantasy-Kanon entsprechen und auch in Sachen Rollenspielelemente gibt sich **Reckoning** klassisch.

Unzählige Items

Das Inventar und das Item-System erinnern an die **Diablo**-Reihe oder **World of Warcraft**: Es gibt unzählige mit magischen Prä- und Suffixen ausgestattete Items verschiedenster Qualität, die automatisch vom Spiel generiert werden. Dazu kommen zahlreiche einzigartige Items sowie Rüstungssets und die Möglichkeit, gesockelte Waffen mit besonderen Zaubern zu versehen. Auch die Skill-Verteilung in den drei Talentbäumen Macht,



Dass Todd McFarlane daran beteiligt ist, merkt man dem Gegnerdesign nicht an.



Als Magier stehen Ihnen Crowd-Control- und Flächen-Zauber zur Verfügung.



Die Gegnerstärke passt sich nicht an den Spielerlevel an. Da ist Vorsicht angesagt!



Beim Animationssystem nutzen die Entwickler teils auch Prügelspiel-Elemente!

Finesse und Magie ist keine Innovationsgranate. Spannender ist da schon die Tatsache, dass Ihrem Charakter verschiedene Schicksale zur Verfügung stehen. Konkret verbergen sich dahinter Status-Boosts für bestimmte Skill-Kombinationen. Damit sollen auch eher breit gefächert ausgebildete Charaktere konkurrenzfähig sein. Doch in all diesen Punkten – Spielwelt, Rollenspiel-Design und Fantasy-Klischees – wolle **Reckoning** gar nicht so viel anders machen, erklärt uns Spawn-Erfinder Todd McFarlane, der das Künstlerteam von Big Huge Games berät. Sein Vergleich: „Wir wollen das Auto nicht neu erfinden, sondern nur etwas cooler machen!"

Herrlich flotte Gefechte

Wirklich neu und bemerkenswert ist das Kampfsystem von **Reckoning**. Denn trotz des RPG-Fundaments steuert sich das Solo-Abenteuer wie ein Actionspiel. Bei den uns gezeigten Spielszenen mussten wir sofort an Titel wie **Devil May Cry 4** oder **Star Wars: The Force Unleashed** denken. Der Krieger heizt seinen Opfern mit schnellen Schlagfolgen ein, schleudert sie in die Luft, um weiter drauf einzuschlagen, und nutzt seinen Schild für flinke Blocks und Konter. Anders als bei vielen Genre-Kollegen bewegt sich der Recke mit jedem Hieb über das Schlachtfeld. Das ist herrlich dynamisch. Obendrein schwingt jede Spielfigur zwei Hauptwaffen, die auf jeweils eine eigene Taste gelegt sind.

Richtig beeindruckend wird das flotte Kampfsystem, als man uns einen Magie-geskillten Charakter vorführt. Er teleportiert sich durch die Gegend statt Ausweichrollen zu vollführen und heizt den Monstern nicht nur mit Meteoriten und Feuerbällen ein, sondern schwingt auch zwei runde Klingen, die er mit vernichtenden Resultaten durch die Luft sausen lässt.

Kingdoms of Amalur: Reckoning ist mit seiner klischeehaften Fantasy-Welt und eindeutigen MMORPG-Wurzeln, gepaart mit dem furiosen Kampfsystem, recht einzigartig. Hoffen wir, dass diese Kombination durchweg funktioniert und uns die Story sowie die Quests überzeugen.

Sebastian meint



„Trotz der vielen Klischees verdammt erfrischend!"

Nun, uns erwartet hier wohl kein kolossales Epos vom Format eines **Elder Scrolls**-Titels, auch wenn der Game Designer von **Oblivion** und **Morrowind**, Ken Rolston, an **Reckoning** mitarbeitet. Vielmehr scheint das Spiel auf klassische Fantasy und ein flottes Kampfsystem zu setzen, um einfach nur eine schöne Rollenspiel-Erfahrung zu bieten. Es ist mindestens ein Dungeon-Crawler in einer neuen Perspektive und mit einer atmosphärischen, geschichtsträchtigen Spielwelt. Obendrein haben die Macher bei ihrer Präsentation noch viele Aspekte des Spiels ausgeklammert. Wie genau sich die Story entfaltet, welche Rolle die Ressource „Schicksal" (die sammelt man von besiegten Gegnern) spielen wird, wie das Questsystem funktioniert und welche Entscheidungsfreiheit man im Spiel genießt – das ist alles noch offen. Spannend, oder?

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Robert meint



„Wird das ein Eldorado für Fantasy-Nerds?"

McFarlane! Salvatore! Mann, in diesem Projekt stecken große, große Namen. Jeder, der wie ich dickste Fantasy-Schinken noch vor dem Frühstück verschlingt, sollte also aufhorchen. Denn wenn jemand Ahnung davon hat, eine stimmige, gewaltige und spannende Fantasy-Welt aufzubauen, dann diese Herren. Trotz meiner hohen Erwartungen muss ich aber festhalten, dass mir das bisher Gezeigte noch zu brav, zu klischeehaft wirkt. Die Entwickler bauen eine typisch amerikanische, bunte Fantasy-Welt auf, vom abgedrehten Design eines McFarlane ist weit und breit nichts zu sehen. Mehr Mut zu Ungewöhnlichem, bitte!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
   Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
   Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010

SPRACHE/TEXT — Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9

SOUND 8

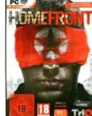
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	WOLFGANG FISCHER	PATRICK SCHMID	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
 **HOMEFRONT** (Test S. 68) – ∅ WERTUNG: 7,8	Atmosphärische, etwas zu kurze Solokampagne, die etwas mehr Feintuning nötig hätte. Multiplayer toll, aber für mich uninteressant. **8**	Meine Erwartungen wurden leider enttäuscht, die Kampagne ist gut, aber viel zu kurz, der Multiplayer ist schlecht gebalanced. Schade! **7**	Zwar geht dem Soloteil zum Ende hin etwas die Luft aus, alles in allem ist **Homefront** aber ein erfrischendes, unterhaltsames Paket! **9**	Es hätte das **Apocalypse Now** unserer Generation werden können. Stattdessen ging dem Teil schneller die Luft aus als Patricks erster Freundin. **7**	Schon richtig cool geworden, dieses **Homefront**. Und entgegen ersten Befürchtungen hat es sich doch sehr gut verkauft. So muss das sein! **8**
 **RIFT** (Test S. 72) – ∅ WERTUNG: 5,0	**Rift** sorgt nicht dafür, dass sich die Erde auftut und **WoW** verschlingt, eine kurzweilige Alternative mit coolen Ideen ist das Online-RPG dennoch. **9**	Schon wieder? Ich hab doch letzten Monat schon gesagt, dass es ganz nett ist. Ist es übrigens immer noch, ob Sie's glauben oder nicht. **7**	Wenn ich meine kostbare (Frei-)Zeit schon unbedingt in einem Online-Spiel versenken muss, dann doch wenigstens in einem mit Gewehren! **3**	Ich fand meinen Lemming-Vergleich vom letzten Monat so passend, den schneiden Sie am besten einfach aus und kleben ihn hier wieder ein. **2**	Tippfehler oder was? Ist **Shift** gemeint? Nee, zu alt. Ach so: DIESES **Rift**. Das Online-Dings. Ähm, ja. Soll gut sein, oder? Hab ich jedenfalls gehört. **4**
 **NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED** (Test S. 74) – ∅ WERTUNG: 8,0	Ich verstehe nicht, wie ich die letzten Jahre Rennspiele ohne Helmkamera zocken konnte. Einziges Manko von **Shift 2**: die unsäglichen Menüs. **8**	Wenn der Schuster sein Auto in **Shift** so fährt wie im wirklichen Leben, dann wird's eine kurze Beziehung. Ansonsten ein tolles Rennspiel! **8**	Ich verstehe auch nicht, wie Kollege Fischer die letzten Jahre Rennspiele ohne Helmkamera spielen konnte. **7**	Ich habe mich verliebt. Sie hört auf den exotischen Namen Huayra, kommt wahnsinnig schnell und liebt es, von mir getreten zu werden. **8**	Was ich auf der A73 nicht darf, kann ich jetzt zu Hause ausleben. Geniale Sportwagen mit Spitzengeschwindigkeiten fahren. **Shift 2** rulez! **9**
 **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD** (Test S. 76) – ∅ WERTUNG: 7,6	Wie kann man ein gutes Solo-Action-Spiel nur so verhunzen? Die Serie entwickelt sich in eine (Mehrspieler-)Richtung, die mir nicht gefällt. **6**	Endlich wieder mit Ezio um die Häuser ziehen! **AC: B** macht alles richtig und einiges besser als **AC 2**. Nur warum musste ich so lange warten? **8**	Spielerisch super, nur könnten die Story-Autoren mal wieder auf den Teppich zurückkommen … oder mir was von ihren Pillen abgeben. **8**	Mehr Add-on als Spiel, deshalb unbedingt vorher Teil 2 genießen. Ansonsten überraschend gut und auf dem PC sogar noch einen Tick besser. **8**	Für mich das beste Spiel der Reihe! Vor allem das neue Kampfsystem, bei dem man Gegner mit nur einem Schlag ausschalten kann, verdient Lob. **8**
 **DIE SIMS: MITTELALTER** (Test S. 80) – ∅ WERTUNG: 5,2	Ich kann kein Simlish mehr hören und auch das typische **Sims**-Gameplay reißt mich im x-ten Aufguss nicht mehr vom Hocker. **6**	Ähm, ja, **Sims**, was schreib ich jetzt da? Dumdidumdidumdidumdidüdeldü. Tralalala, ufftata, PENG PENG. Oh, da ist der Kasten schon voll, Mist! **5**	Die, Sims, die! Entschuldigen Sie bitten diesen anglizistischen Ausbruch meinerseits, jedoch kann ich **Die Sims** echt nicht mehr sehen. **2**	Ich will meine eigene Burg bauen! Mit Folterkeller, Wassergraben samt Krokodilen, einem Pranger, einem Puff und einer Brauerei! Wie, das geht nicht? **5**	Ja, spottet ihr nur! Ich gebe trotzdem zu, dass ich **Sims**-Fan bin und mir der Mittelalter-Ableger sehr gut gefällt. Wenn ich nur mehr Zeit hätte … **8**
 **PATRIZIER 4: AUFSTIEG EINER DYNASTIE** (Test S. 80) – ∅ WERTUNG: 4,8	Mir wäre die Erweiterung meiner Beziehung zur vollbusigen Patrizia aus Stockwerk 4 viel lieber als dieser Schmonz. **4**	Auch wenn das Spiel fast so heißt wie ich, möchte ich mich meilenweit davon distanzieren. Handelssimulationen sind gar nix für mich! **3**	Handelssimulation. Hallooho? Muss ich da etwa noch mehr sagen? **2**	Verrückt, wie viel spaßiger dieses **Excel 2011** durch so simple Zusätze wie eine Grafik, ein paar Missionen und einen Koop-Modus wird. **7**	So muss ein gelungenes Add-on aussehen! Neue Aufträge und Szenarien, Koop-Modus (!) und auch die Schiffs-KI wurde verbessert. Hossa! **8**
  **REVENGE OF THE TITANS** (Test S. 82) – ∅ WERTUNG: 7,0	Stellenweise unglaublich unfair, aber auch herrlich unkompliziert und innovativ. Hat ja keiner gesagt, dass ein gutes Spiel einfach sein muss. **9**	Tower-Defense ist toll, aber was sollen die Strategie-Elemente in so einem Spiel? Das muss doch nicht sein! Außerdem ist's viel zu schwer. **6**	Cooler Style, nur leider überhaupt nicht mein Genre **6**	Retro-Design, Indie-Geheimtipp, perverser Schwierigkeitsgrad? Okay, super, aber ich kann trotzdem bald kein Tower-Defense mehr sehen … **7**	Auf den ersten Blick nur ein weiterer Tower-Defense-Klon. Allerdings mit tollen Ideen und Strategie-Elementen, allerdings auch knackig schwer. **7**

An Bord eines Helikopters nähern wir uns der Golden Gate Bridge. Die Koreaner versuchen, uns mit Kampfjets aufzuhalten.

Homefront

Immer noch besetzt!



Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Kaos Studios | Hersteller: THQ

Text: Jürgen Krauß

Gibt es eine Zukunft für Amerika? Dieser Frage sollten Sie unbedingt nachgehen!

Endlich rotiert die Testversion von **Homefront** in unserem Laufwerk, endlich erfahren wir, ob das Amerika der fiktiven Zukunft endgültig dem Untergang geweiht ist oder nicht. Und nachdem wir ja für die Ausgabe 03/2011 bereits die erste Hälfte des Abenteuers hinter uns gebracht haben, wissen wir zumindest eines schon vorher: Die Aussichten sind nicht gerade rosig. Eine Schnellzusammenfassung der Vorgeschichte: Amerika im Jahr 2027, die Nordkoreaner sind gerade dabei, das Land vollends zu unterwerfen. Ein wenig Militär, ein bisschen Widerstand, viel mehr ist da nicht mehr zwischen dem Volk aus dem Osten und der einst so großen Nation in Übersee. Sie sind natürlich in den Reihen der Rebellen zu finden und spielen als ehemaliger Pilot eine wichtige Rolle bei der Beschaffung von Treibstoff für das finale militärische Aufgebot. Für den großen Showdown. Für das letzte Gefecht. Und das, um das gleich mal vorwegzunehmen, driftet leider etwas zu sehr in die orchestral unterlegte „Hurra"-patriotische **Call of Duty**-Ecke ab, ohne dabei aber entsprechend pompös inszeniert zu sein oder die atmosphärische Spannung aus der ersten Spielhälfte halten zu können. Da werden Erwartungen geschürt und dann nicht erfüllt – das ist zwar kein K.-o.-Kriterium für das Spiel, aber etwas schade ist es allemal. Besonders weil die Kampagne zu Beginn groß auftrumpft.

?! FAQ

*Ach, **Homefront** – das ist doch der neueste **Call of Duty**-Klon, oder?*

Total falsch, Herr unterbelichteter Leser! Setzen, 6! Zwar weist der Ego-Shooter von Entwickler Kaos Studios (bekannt durch **Frontlines: Fuel of War**) so manche Parallele zu **Modern Warfare** und **Black Ops** auf, doch anders als in diesen Spielen sind Sie in **Homefront** kein übermenschlicher Elitesoldat in den Diensten des US-Militärs. Stattdessen wehren Sie als Teil einer kleinen Widerstandszelle die nordkoreanischen Invasoren ab, die in den Vereinigten Staaten eingefallen sind.

Wie bitte? Wer hat sich denn diesen Blödsinn ausgedacht?

John Milius. Das ist nicht irgendein Obdachloser, den Publisher THQ bei der letzten Kneipentour aufgesammelt hat, sondern ein hochdekorierter Regisseur und Drehbuchschreiber aus Hollywood. Er hat unter anderem an den Skripts der Anti-Kriegsfilme **Die Rote Flut** und **Apocalypse Now** gearbeitet. Und ja: Die Sache mit Nordkorea ist trotzdem irre. Immerhin spielt **Homefront** aber auch im Jahr 2027. Und überhaupt kommt es darauf an, was die Entwickler aus der absurden Ausgangssituation gemacht haben.

Und das wäre? Oder muss ich allen Ernstes erst den ganzen Test lesen, um mir eine Meinung über das Spiel zu bilden?

Sie haben es erfasst. Also husch, husch, lesen Sie gefälligst weiter!

Verdammt! Dann sagt mir aber wenigstens, ob das Spiel tatsächlich schon nach drei Stunden vorbei ist.

Das stimmt nicht ganz, wir rechnen eher mit einer durchschnittlichen Spielzeit von fünf Stunden, bis Sie die Endsequenz zu sehen bekommen. Trotzdem: Die **Homefront**-Kampagne ist (zu) schnell vorbei.

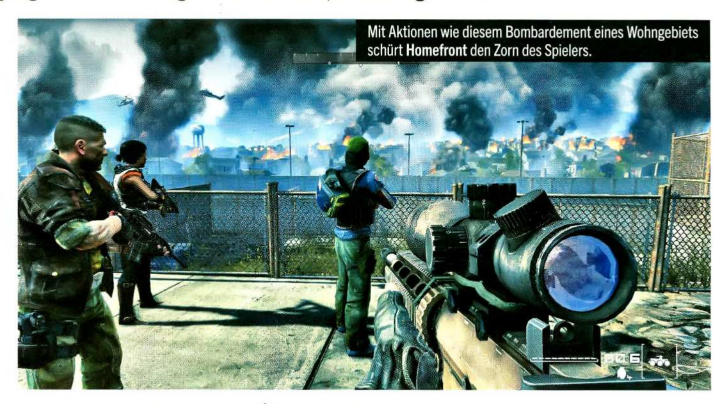
Na toll, und warum sollte ich dafür dann 45 Öcken abdrücken?

Erstens bietet das Spiel in diesen fünf Stunden mehr mitreißende Momente und atmosphärische Szenen als so manch anderes Programm in der doppelten Zeit. Zweitens hat Kaos Studios einen hervorragenden Mehrspielermodus programmiert, der dank großer Schlachtfelder, dynamischer Schlachten und vieler freischaltbarer Extras für Ihren Charakter lange motiviert. Und drittens können Sie die Knete eh nicht mit ins Grab nehmen, also geben Sie sie gefälligst aus, solange es noch geht!

PRO Großartige Atmosphäre

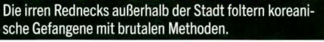
Das hätten wir gerne häufiger gehabt: stimmungsvolle Momente, die bewegen.

Gleich zu Beginn packt Sie **Homefront** mit einer langen Skriptsequenz und lässt sie lange nicht mehr los: Die nordkoreanischen Besatzer brechen die Tür zur Wohnung des Hauptcharakters auf und zerren ihn brutal in einen zum Gefangenentransport umfunktionierten Schulbus. Von einem Fensterplatz aus beobachten Sie, wie Familien aus den umliegenden Häusern getrieben werden und die Invasoren Gräueltaten verüben. Solche Szenen streut **Homefront** immer wieder auf geschickte Art und Weise in den Spielablauf ein, schockiert mit gegen Zivilisten eingesetzter Gewalt und berührt den Spieler auf emotionaler Ebene. Dabei verlassen sich die Entwickler auf vergleichsweise leise Töne und sehen von der Holzhammer-Emotionalität eines **Call of Duty** ab. So wirkt das Szenario trotz der absurden Ausgangssituation realistisch und zeichnet ein düsteres Bild der Zukunft. Die unterjochten Amerikaner, die Leichen, die achtlos in eine Grube geworfen werden, die Frau mit dem Baby, der wir versehentlich einen Kugelhagel bescheren, das Leid, die Schmerzen, die Wut – das alles wirkt plastisch, bewegend und überzeugend. Sie haben zeitweise das Gefühl, die Besatzer wirklich bekämpfen zu wollen!



Mit Aktionen wie diesem Bombardement eines Wohngebiets schürt **Homefront** den Zorn des Spielers.





Die irren Rednecks außerhalb der Stadt foltern koreanische Gefangene mit brutalen Methoden.



Zu Beginn des Spiels sehen Sie mit an, wie die koreanischen Soldaten die US-Bevölkerung terrorisieren.

Grafische Mangelerscheinungen

Ohne Zweifel ist **Homefront** vor allem eine erfrischende Erfahrung. Der stimmungsvolle Einstieg und die ehrlich emotionalen Momente entschädigen locker für das maue Finale und die eine oder andere nicht hundertprozentig gelungene Mission. Das Werk der Kaos Studios erstrahlt durchgehend in einem ansprechend eigenständigen Look & Feel – wobei vor allem das „Feel" ein wenig Gewöhnung erfordert: Das Tempo, die engen Levelgrenzen, das Waffen-Feedback und die immer wieder durch erzwungenes Warten entstehenden Pausen wirken mitunter etwas eigenartig. Der „Look" hat zwar auch seine schwachen Momente, ist aber weit von einem „Schlecht" oder „Unzureichend" entfernt. Explosionen etwa sehen vergleichsweise antiquiert aus, kaschieren die mangelnde optische Brillanz aber mit Quantität und Größe. Die eine oder andere verwaschene Textur fällt in den hektischen Feuergefechten kaum auf, zudem zeigt die **Homefront**-Engine besonders in Sachen Licht- und Schattendarstellung, was sie auf dem Kasten hat. Dazu kommen meist detaillierte Gesichter der Charaktere. Somit ist die Optik keinesfalls mit **Crysis 2** und Konsorten zu vergleichen, erfüllt aber dennoch ihren Zweck – was wir über die Intelligenz der virtuellen Charaktere leider nicht sagen können. Immer wieder kommt es vor, dass Freund wie Feind auf Ereignisse gar nicht oder unpassend



Auch wenn der Goliath erst die Begegnung mit dem besser gerüsteten Panzer meidet, so macht er ihn letztendlich doch unschädlich. Eindrucksvoll!



Im Redneck-Territorium begegnen Sie der Besatzung eines abgestürzten koreanischen Helikopters, die sich bereits mit den Ortsansässigen angelegt hat.

CONTRA Die schwache zweite Hälfte

Nach einem tollen Anfang baut die Kampagne gegen Ende immer mehr ab.



Von einem Kirchturm aus beschützen Sie Ihr Team beim Vorrücken. Das könnte spannend sein …

▲ … ist aber in so engen Grenzen inszeniert, dass einem der Spaß vergällt wird. Das Spiel gibt Ihnen etwa nicht nur das Ziel vor, sondern auch, wann Sie schießen dürfen.

Den Einzelspielermodus von **Homefront** haben selbst ungeübte Spieler nach rund fünf Stunden durch. In dieser Zeit bietet das Spiel jede Menge unterschiedlicher Aufgaben, flacht jedoch zum Schluss hin in puncto Leveldesign und Spannung ab. Ein erster Tiefpunkt ist erreicht, als die Rebellentruppe außerhalb von San Francisco ein paar schwer bewaffneten Bauern einen Helikopter zu mopsen versucht. Zu Beginn der Mission erhalten Sie ein schallgedämpftes Scharfschützengewehr und folgen dann den computergesteuerten Begleitern auf Schleichwegen über das Farmgelände. Allerdings schränkt Sie das Spiel dabei stark ein: Sie können zu keinem Zeitpunkt den vorgegebenen Pfad verlassen und Ihre Waffe dürfen Sie nur nach Erlaubnis und an festgelegten Stellen abfeuern – das dürfte viele Spieler unterfordern. Weiter geht es mit einem viel zu kurzen Auftrag im Cockpit eines Hubschraubers und schließlich stolpert der Titel etwas abrupt zu dem enttäuschenden Finale, dem neben einer pompösen Inszenierung auch eine schlüssige Rahmenhandlung fehlt.



Gerade wenn der Spieler denkt, dass es jetzt richtig losgeht, ist die kurze Kampagne auch schon zu Ende.

reagieren. In den schnellen, lauten und spaßigen Schlachten stört das zum Glück aber nur selten ernsthaft.

Von allem etwas

Wie wir ja bereits vor dem Test wussten, ist die erste Hälfte der nur rund fünf Stunden umfassenden Kampagne emotional mitreißend wie in kaum einem anderen Spiel. Und auch wenn es später etwas oberflächlicher zugeht und zum Finale hin zudem die Nachvollziehbarkeit leidet, so stimmt übers gesamte Abenteuer zumindest die Abwechslung: Krasse Szenen, die wir nur als Zuschauer erleben dürfen, knackige Schusswechsel, Rail-Shooter-Passagen, Goliath-Einlagen, Heliflüge und sogar ein Schleichlevel sorgen dafür, dass wirklich an keiner Stelle Abnutzungserscheinungen auftreten. Die Negativseite dieser Bilanz: Einige Bereiche wirken nicht vollends ausgereift und durchdacht. So ist die Helikoptersteuerung (vor allem verglichen mit der im Mehrspieler-Teil) selbst für einen Dreijährigen kein Problem, die obligatorische Schleichmission ist lediglich ein Auf-Befehl-Punkte-Ablaufen und die Passagen ohne Action wirken mitunter etwas langatmig. Das alles stört aber wenig – und wenn, dann vermutlich erst beim zweiten oder dritten Durchspielen.



Der Baumarkt steht in Flammen und wird für viele Feinde zum Krematorium.

Trotz Schwächen: kaufen!

Der ambitionierte Shooter mag vielleicht nicht alles richtig machen, wir danken ihm aber dafür, dass er zeigt, wie moderne Spiele Atmosphäre und Spannung erzeugen können, ohne dabei auf lächerliche Übertreibungen, überpatriotischen Schmonz und Bombast im Sekundentakt zu setzen – ja, **Call of Duty**, du bist gemeint! Mit seiner zwar wenig plausiblen, aber überwiegend schlüssig vorgetragenen Geschichte trifft **Homefront** gleich ein ganzes Nervenbündel. Äußerst positiv fällt dabei auf, dass die Nordkoreaner eine untergeordnete Rolle spielen, die Invasoren im Spiel also austauschbar sind – Deutsche, Russen, Engländer, egal: Die entsprechende Story vorausgesetzt, könnten wir uns sogar Australier als Besatzungsmacht vorstellen! Auch geben sich die amerikanischen Entwickler erstaunlich selbstkritisch und porträtieren in einem Level einen Haufen unpatriotischer Hinterwäldler, die sich überhaupt nicht um die Lage der Nation scheren und vor Plünderung und „Friendly Fire" keineswegs zurückschrecken. Solch eine erquickende Spiel-Erfahrung finden Sie sonst nur ganz selten und dafür sollten Sie ein paar kleinere technische und spielerische Mängel unbedingt in Kauf nehmen!

PRO Der Mehrspielermodus

Schnelle und taktische Action mit sich entwickelnden Schlachten, Fahrzeugen und Drohnen

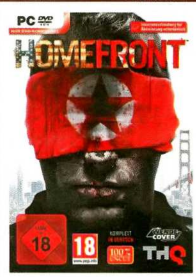


Um den Kontrollpunkt Charlie entbrennt ein wildes Feuergefecht. Einer der gegnerischen Soldaten liegt bereits am Boden.


Mit durch Abschüsse verdienten Punkten erwerben Sie schweres Gerät wie einen Kampfpanzer und sorgen für großflächige Verwüstung.

Der Kern der Mehrspielerschlacht ist der Bodenkontrolle-Spielmodus. Darin gilt es, auf einer in drei Abschnitte geteilten Karte drei Ziele einzunehmen und zu beschützen – die Partei, die eine bestimmte Zeit lang auf der Mehrzahl dieser Ziele hockt, erntet einen Siegpunkt und verschiebt die Frontlinie in Richtung Feind. Dort warten wieder drei Punkte, die nach dem gleichen Schema umkämpft werden. Die Mannschaft, die als Erstes zwei Zähler auf dem Konto hat, gewinnt – die Schlacht kann sich also auch wieder zurückverlagern. Der optional aktivierte Battle Commander sorgt dafür, dass Spieler, die mehrere Gegner in Folge aus dem Spiel nehmen, ohne selbst ins virtuelle Gras zu beißen, mit einem Kopfgeld versehen und für einige der Feinde sichtbar markiert werden. Je größer die Bedrohung, desto mehr Kopfgeld wird aus- und Kopfgeldjäger werden auf sie angesetzt. Bodenkontrolle spielt sich wie eine Mischung aus Domination und Rush, entwickelt sich aber dank in der Partie verdienter Währung von einem simplen Infanteriekampf zum ausufernden Fahrzeuggefecht mit Drohnen, Artillerieschlägen und anderem Tötungswerkzeug. Schick! Ebenfalls sehr schick: Neben dem Ingame-Währungssystem sammeln Spieler auch über mehrere Matches hinweg Erfahrung, die Spielerränge und damit Zugang zu besserer Ausrüstung freischaltet. Die Kritikpunkte sind allesamt wenig dramatisch. So gibt es nur wenige Waffen zur Auswahl – dafür aber pro Knarre mehrere Dutzend Aufsätze. Auch scheint die Schere zwischen Einsteigern und top ausgerüsteten Langzeitspielern sehr viel größer als bei der Konkurrenz, namentlich **Black Ops** und **Bad Company 2**. Hinzu kommen die technischen Unzulänglichkeiten, etwa das gewöhnungsbedürftige Waffengefühl. Die einzelnen Mankos sind selbst in Summe weit davon entfernt, den Spielspaß ernsthaft zu gefährden. Gute Arbeit, Kaos!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	15.03.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz vieler harter Szenen ist die deutsche Version komplett ungeschnitten.

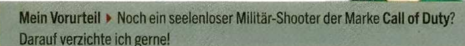
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900GS/Radeon 1900XT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben dem klassischen Team Deathmatch steht der Modus Bodenkontrolle zur Auswahl, in dem sich zwei Gruppen um die Kontrolle über drei Kontrollpunkte balgen.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	2

Peter meint

„Atmosphärisch ein Knüller!"


Mein Vorurteil ▸ Noch ein seelenloser Militär-Shooter der Marke **Call of Duty**? Darauf verzichte ich gerne!

Selten habe ich die Widersacher in einem Spiel so sehr gehasst wie bei **Homefront**. Mit vielen verstörenden Szenen baut Kaos Studios ein ebenso abscheuliches wie atmosphärisch großartiges Feindbild auf, angesichts dessen ich keine Skrupel hatte, den Abzug zu betätigen. Nur schade, dass mir schon nach einem Nachmittag die als Pixelsoldaten getarnten Zielscheiben ausgingen – der Kampf um die Freiheit ist ebenso intensiv wie furchtbar kurz. Egal, es gibt ja immer noch den unterhaltsamen Mehrspielermodus, der mich bestimmt noch einige Wochen lang beschäftigt.

Jürgen meint

„Fulminanter Auftakt, maues Finale"

Mein Vorurteil ▸ Die ersten drei Kapitel aus der Vorschauversion waren prima – wenn die Kampagne so weitergeht, wird **Homefront** ein Hit!

„Schade" beschreibt mein Empfinden gegenüber **Homefront** wohl am besten. Schade, dass es nach fünf Stunden schon vorbei ist. Schade, dass die Technik nicht rund läuft. Schade, dass die zweite Spielhälfte etwas an Spannung verliert. Schade, dass **Homefront** nicht ganz der Überknaller geworden ist, den ich mir für das Studio gewünscht hatte. Kurios: Ich war bei all den Vorschauterminen eher von der Einzelspielerkampagne angetan, hänge mittlerweile aber total an der Mehrspieler-Nadel. Die Online-Partien finde ich dufte, solo ist **Homefront** immer noch ein gutes Spiel – aber mit Abzügen in der B-Note.

Wertung

PRO
- Wahnsinnig dichte Atmosphäre
- Abwechslung über die ganze, etwas kurz geratene Kampagne
- Viele emotionale Höhepunkte
- On-the-fly-Kauf von Fahrzeugabwehrmaßnahmen und Gadgets (MP)
- Sich entwickelnde Schlachten (MP)

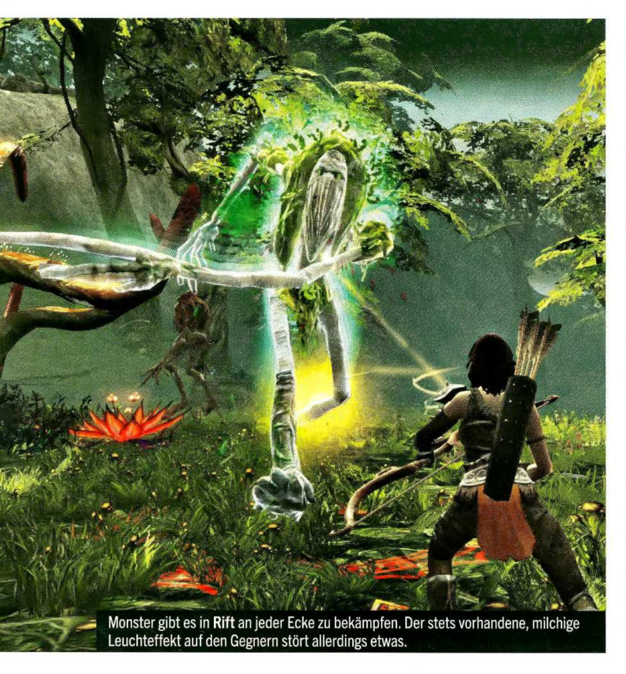
CONTRA
- Gewöhnungsbedürftiges Waffengefühl und Spieltempo
- Spannungsabfall in Hälfte 2
- Zu wenige Waffen (MP)

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	87


Monster gibt es in **Rift** an jeder Ecke zu bekämpfen. Der stets vorhandene, milchige Leuchteffekt auf den Gegnern stört allerdings etwas.


Wenn sich der Himmel wie hier gezeigt verfinstert, dürfen Sie sich auf Riss-Events freuen, bei denen haufenweise Gegner das Gebiet überrennen.


Die Landschaften vermitteln eine tolle Atmosphäre und erinnern teilweise an bekannte Fantasywelten, beispielsweise an J.R.R. Tolkiens Mittelerde.

Rift

Riss in die Ewigkeit



Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Trion Worlds | Hersteller: Trion Worlds

Text: Stefan Weiß

Rift ist kein WoW-Killer, sondern eine sehr gelungene WoW-Alternative!

Monster kloppen, Bosse legen, Instanzen und Raids erleben, dazu Crafting und PvP – das ist der Stoff, der Online-Rollenspieler glücklich macht. Ob in **World of Warcraft**, **Der Herr der Ringe Online**, **Warhammer Online** und wie sie noch alle heißen mögen – jedes dieser MMORPGs hat seine fest eingeschworene Spielergemeinschaft. Mit **Rift** ist seit Anfang März dieses Jahres ein weiterer Vertreter im Rennen und lockt viele Spieler in die Spielwelt Telara. Im Prinzip macht **Rift** nichts außergewöhnlich anders, im Gegenteil, ganz offen präsentiert es sich wie ein lecker zusammengestelltes Buffet, für das die Entwickler die Rosinen und Sahnestückchen bestehender Genre-Größen herausgepickt, neu arrangiert und mit einigen frischen Ideen garniert haben.

Lieber gut kopiert!

Die Mischung bekannter MMORPG-Inhalte funktioniert in **Rift** erstaunlich gut. Auch wenn das Questen meist nur aus „Erledige 8 hiervon und beschaffe mir 10 davon" besteht, levelt man seinen Charakter schnell und motiviert weiter. Grund dafür ist die Abwechslung, die abseits der Standard-Quests geboten wird. Denn in **Rift** finden permanent dynamische Ereignisse statt: Aus den sogenannten Rissen, die Verbindungen zu sechs verschiedenen außerweltlichen Ebenen darstellen, strömen Monster, die versuchen, eigene Stützpunkte zu errichten, von denen aus sie ganze Questgebiete überrennen. Dabei entstehen öffentliche Quests mit großen Schlachten und mächtige Bossgegner ziehen durch die Lande. Für die Spieler ist die Teilnahme stets reizvoll, gibt es doch lohnende Beute, um seine Ausrüstung zu verbessern. Wer keine Lust auf solche Riss-Events hat, sammelt überall im Land verteilte Artefakte, stürzt sich in eine kurzweilige PvP-Schlacht oder stellt – recht simpel gehalten – Gegenstände in bis zu drei gewählten Berufen her. **Rift** bietet von allem etwas, was für Abwechslung sorgt, aber trotzdem den Eindruck „Das kenn ich doch schon alles irgendwie" erweckt. Es dauert ein wenig, bis der Funke überspringt, denn gerade die beiden Startgebiete reißen einen nicht vom Hocker. Dafür trumpfen die späteren Areale ordentlich auf.

Gute Wartungstruppe!

Perfekt ist **Rift** nicht; so stört aktuell, dass jeder noch so kleine Gegner mit Aggroverhalten Ihre Figur angreift, selbst wenn das Monster Stufe 8 und der Spieler Stufe 50 ist. Die Zahl der vorhandenen Reiseportale ist zudem dürftig, es gibt noch keine Gildenbanken und beim Talentsystem fühlt man sich trotz des Tutorials zu wenig vom Spiel unterstützt. Doch das ist Meckern auf hohem Niveau, denn **Rift** präsentiert sich technisch sowie inhaltlich sauber und aufgeräumt. Fehler, die auftreten, beseitigen die Entwickler in der Regel schnell und die regelmäßigen Patches sorgen nachhaltig für Verbesserungen. So gehört sich das und es macht uns bislang viel Spaß, mitzuerleben, wie sich das sehr gut gestartete **Rift** Schritt für Schritt weiterentwickelt. Unserer Meinung nach ist **Rift** eine gelungene Alternative für **WoW**-Müde.

Wechseln oder nicht? Wir vergleichen Rift mit dem Genrekönig WoW!

Rift		World of Warcraft
	Questen und Leveln	
In elf schön gestalteten Questgebieten erledigen Sie hauptsächlich Standard-Bring-und-Hol-Aufgaben. Die Story-Quests fallen abwechslungsreicher aus. Wer intensiv spielt, erreicht schon nach wenigen Tagen den Maximal-Level 50.		Die **WoW**-Welt ist dank der drei Add-ons riesig und bietet für Spieler beider Fraktionen mehr Abwechslung beim Leveln als **Rift**. Zumal es für praktisch jedes Volk ein eigenes Startgebiet gibt und Blizzard schon zu Beginn ungewöhnliche Quests anbietet.
	Instanzen und Bosskämpfe	
Bislang gibt es in jeder Questregion eine Instanz in den beiden Modi „Normal" und „Experte". Besonders in den Highlevel-Regionen gestalten sich die Bosskämpfe knackig, stellen für erfahrene Spieler aber keine so große Herausforderung dar.		Was Instanzen angeht, hat **WoW** dank der langen Laufzeit klar die Nase vorn. Mit jedem Add-on veröffentlichte Blizzard eine Handvoll Dungeons für 5 Spieler, die es jeweils in zwei Schwierigkeitsgraden gibt. Leider bieten nicht alle Inis einen heroischen Modus.
	Raid-Inhalte	
Zum Spielstart bot **Rift** eine Raid-Instanz, deren Endboss schon nach knapp zwei Wochen erstmals gelegt wurde. Ende März liefert Trion World mit dem „Seelenfluss" eine zweite Raid-Instanz nach. Außerdem gibt es öffentliche Raid-Events.		Das aktuelle Add-on **Cataclysm** enthielt zum Release schon drei Raid-Instanzen für 10 oder 25 Spieler. Raids sind DAS Aushängeschild von **WoW** und neben Tagesquests der Hauptgrund, sich mit dem Spiel nach Erreichen der Höchststufe zu beschäftigen.
	PvP-Gefechte	
Neben obligatorischen Open-PvP-Servern kloppen Sie sich auch auf PvE-Servern mit anderen Spielern. Dafür stehen kleine, instanzierte Schlachtfelder bereit. Außerdem gibt es spezielle PvP-Missionen in bestimmten Questregionen.		In Sachen PvP bietet **WoW** neben speziellen PvP-Servern eine Vielzahl von Beschäftigungsmöglichkeiten. In Turnierstätten prügeln sich kleine Teams um Arenawertung, auf großen Schlachtfeldern erobern Sie Stützpunkte, um Ehrepunkte zu sammeln.
	Klassensystem	
Jede der vier Grundklassen Krieger, Magier, Kleriker und Schurke kann acht Talentbäume freischalten und bis zu drei davon kombinieren. Das sorgt für jede Menge Abwechslung, allerdings ist das System (noch) nicht ausbalanciert.		Auch wenn es Hybridklassen gibt, die mehr als eine Rolle einnehmen können, ist die Rollenverteilung deutlich übersichtlicher als in **Rift**, zumal Blizzard die Talentbäume deutlich entschlackt und vereinfacht hat, um Neulingen den Einstieg zu erleichtern.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	4.3.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö, ist in der bunten Spielwelt nicht nötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN (EMPF.)
Core 2 Quad Q9300/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 5770, 4 GB RAM, Breitbandverbindung

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Monats- (€ 12,99), dreimonatiges (€ 35,97) oder sechsmonatiges Abo (€ 59,94) möglich. Zudem gibt es Gametime-Cards (60 Tage, ca. € 25,- oder 30 Tage, ca. € 15,-).

MAX. SPIELERANZAHL	SERVERBEDINGT
SPIELMODI	PVE/PVP

Stefan meint

„Neue Welt, bekannte Spielinhalte – das taugt!"

Mein Vorurteil ▸ Och nöö, das wird doch sicher nur ein weiteres Online-Rollenspiel, das zwar nett ist, aber einen nicht lange bei der Stange hält.

Obwohl **Rift** wirklich nicht das Rad neu erfindet und eigentlich nur mehr vom gleichen Content bietet, wie es auch **WoW** oder **Der Herr der Ringe Online** oder jedes andere MMORPG tut, stimmt das Gesamtpaket einfach. Man levelt seinen Charakter unkompliziert und schnell hoch, schnuppert in Instanzen rein, macht ein paar unterhaltsame Riss-Events mit, die Erfolge stellen sich schnell ein. Zu schnell? Ich persönlich lasse mir Zeit, Telara zu erkunden, daher bin ich sicher auch noch etliche Wochen, wenn nicht gar Monate gut beschäftigt. Doch hartgesottene Online-Rollenspieler erreichen ratzfatz den Endcontent – und dann? Trion Worlds liefert neue Inhalte und will das auch so beibehalten; doch reicht das, um die Spieler lange genug in **Rift** zu binden?

Wolfgang meint

„Ich oute mich: Ich bin nicht mehr in Azeroth."

Mein Vorurteil ▸ Rift enthält Elemente verschiedener Konkurrenztitel und bietet wenig Eigenständiges. Keine guten Erfolgsaussichten.

So kann man sich täuschen: Für **Rift** gilt zwar „gut kopiert ist halb gewonnen", aber die eigenständige Hälfte mit öffentlichen Quests und komplexem Talentsystem macht so viel Spaß, dass ich dafür sogar **WoW** zur Seite lege. Vor allem das sonst eher lästige Leveln gestaltet sich hier dank der dynamischen Rift-Events und -Invasionen erfrischend abwechslungsreich. Hoffen wir, dass Entwickler Trion bald weiteren Instanz- und Raid-Content nachliefert.

Wertung

PRO
- Mixt bekannte RPG-Inhalte gut
- Ausgefallenes Klassensystem
- Dynamische Events machen Laune
- Spannende Instanzen und Bosse
- Schön gestaltete Spielwelt
- Umfangreicher PvE-Content

CONTRA
- Viele einfallslose Quests
- Crafting bietet zu wenig Anreize
- Klassenbalancing unausgereift

GRAFIK	9
SOUND	8
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	88



In zickigen Biestern wie dieser Viper kommt die anspruchsvolle Fahrphysik besonders gut zur Geltung. Hier müssen Sie Gefühl beweisen, wie bei einer Frau.

Vor Rennbeginn tummeln sich Mechaniker, Fotografen und sexy Boxenluder um unseren voll aufgetunten Boliden. Das Drumherum stimmt also.

Shift 2: Unleashed

Liebe geht durch den Wagen

Genre: Rennspiel | Entwickler: Slightly Mad Studios | Hersteller: Electronic Arts

Text: Christoph Schuster

Kann dieses Teil neben dem Need for Speed auch den Need for Simulation befriedigen?

Als EA bekannt gab, das neue **Shift** noch realistischer zu machen, dachten wir sofort an halsbrecherische Verfolgungsjagden mit der Polizei, schicke Luxusschlitten und heiße Blondinen auf dem Beifahrersitz. Und an Spritpreise jenseits der 2-Euro-Marke. Dummerweise orientierten sich die Slightly Mad Studios eher am Alltag normaler Rennpiloten, statt an unserem …

Real? Oder doch Aldi, Lidl, Netto?

Viel wurde im Vorfeld diskutiert und kritisiert. Es hieß, **Shift 2** erreiche nicht den Realismusgrad der direkten Konkurrenten **Gran Turismo 5** (PS3) und **Forza 3** (Xbox 360). Da sagen wir nur: „Jap, stimmt." Die Autos geraten zu schnell ins Rutschen, das Driften um Kurven geht vergleichsweise leichter von der Hand. Trotz dieser Nuancen fällt die Fahrphysik insgesamt anspruchsvoll aus, das Fahren auf der Ideallinie und präzise Bremsen ist extrem wichtig. Außerdem gibt sich **Shift 2** sehr lenkintensiv. Ihr Wagen liegt nicht wie ein Brett auf der Straße. Im Gegenteil: Sie müssen ständig nachjustieren und Unebenheiten auf der Strecke ausgleichen. Verkrampfte Hände und schweißnasse Eingabegeräte nehmen wir da billigend in Kauf, denn im Gegenzug wirkt das Fahrgefühl intensiv.

Mit Köpfchen

Einen wichtigen Teil trägt dazu die Präsentation bei. Massiv eingesetzte Verwischeffekte und eine flüssige Bildwiederholrate vermitteln in allen Kameraperspektiven ein gutes Geschwindigkeitsgefühl. Die perfekte Einstellung dieses Titels ist jedoch die Helmkamera. Der Rand des Helmvisiers begrenzt hier das Blickfeld und die Kamera simuliert die Kopfbewegungen des Fahrers unter Einwirkung der Fliehkräfte. Eine gewöhnungsbedürftige Angelegenheit, bewegen sich Bildausschnitt und Fahrzeug doch unabhängig voneinander. Sie sollten deshalb ein Eingewöhnungsstündchen einkalkulieren. Diese Zeit ist jedoch gut investiert, denn kein anderes Spiel vermittelt das Rennerlebnis derzeit besser und wir möchten diese Perspektive nicht mehr missen – ein neuer Standard im Genre!

Masse? Klasse!

Apropos Genre-Messlatten: Teil 2 verdoppelt das Garagensortiment gegenüber dem Vorgänger und befriedigt mit rund 140 Modellen fast jeden Wunsch. Angefangen bei Kleinwagen wie dem Golf GTI über BMW Z4 und Audi R8 bis hin zu Raketen wie dem Bugatti Veyron, Porsche Spyder, McLaren F1 oder Lamborghini Reventón – bei **Shift 2** lacht das Raserherz. Allerdings vermissen wir die Scuderia Ferrari. Dafür stehen die Rennkurse der illustren Auswahl in nichts nach. Beliebte Originale wie Suzuka, die Nordschleife oder der Circuit de Catalunya, bereichert durch fiktive Kurse in London, Tokio oder Schanghai – das ergibt ein Rundum-sorglos-Paket.

Dazu brettern Sie in **Shift 2** zu drei Tageszeiten über die Kurse: Mittag, Abend und Nacht. Die Abenddämmerung verwöhnt Ihre Augen mit traumhafter Lichtstimmung, während die Nachtrennen in klaustrophobischer Schwärze für Beklemmung sorgen und volle Konzentration fordern.

Rambos Rache

Zeit zum Genießen bleibt jedoch keine. Während sich Ihre virtuellen Kontrahenten glaubwürdige Patzer leisten und harte Positionskämpfe liefern, reagieren sie auf die Anwesenheit des Spielers latent aggressiv. Die Pixel-Piloten verteidigen oft stur ihren Kurs und verpassen Ihnen bei knappen Überholmanövern fatale Stöße, die zu Drehern oder Ausritten ins Kiesbett führen. Insbesondere auf höheren Schwierigkeitsstufen birgt das enormes Frustpotenzial. Und wo wir gerade am Meckern sind: Die Spielmenüs sind wirklich grauenhaft, unnötig verschachtelt und teils unvollständig. Außerdem zerstören Leistungsupgrades das Balancing und das optische Aufmotzen fällt viel zu umständlich aus. Dabei hätten wir die umfangreiche Auswahl an Lackieroptionen und Gestaltungselementen gelobt, aber frickelige Fleißarbeit statt eleganten Designs? Nein, danke. Zu guter Letzt genügt das Schadensmodell nicht ganz unseren hohen Ansprüchen. Zwar fliegen bei Karambolagen munter Wagenteile durch die Luft, doch die Berechnung der Schäden fällt zu grob aus. Kleinere Stöße und Kratzer hinterlassen kaum Spuren. Hier bleibt Codemasters Schadensmodell in **Dirt 2** unangefochten Spitze.

Gib gas, Junge!

Bei **Shift 2** werden wir den Eindruck nicht los: Hier musste es schnell gehen. Mit etwas mehr Zeit hätte dieses **Unleashed** ein Meilenstein werden können. Warum wir trotzdem einen Award zücken? Sobald wir die umständlichen Menüs verlassen, ins Cockpit eines Wagens steigen und das Gaspedal ins Bodenblech rammen, bietet **Shift 2 Unleashed** einfach ungezügelten Fahrspaß. Ergo werten wir getreu dem Sportler-Credo: Wichtig ist aufm Platz! Äh ... auf dem Asphalt!



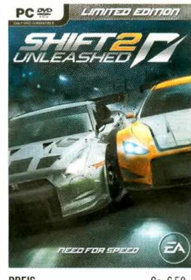
Jetzt langt's! Da uns die KI-Gegner ständig ins Kiesbett beförderten, schlugen wir hier zurück und schossen diesen Cabrio-Kasper mit unserem Muscle-Car ins Aus.



In den mächtigen Boliden der FIA-GT- und Werksklassen kommt die Geschwindigkeit dank Helmkamera beängstigend gut rüber. Ein adrenalintreibendes Fahrerlebnis!

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	31.03.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja, herumfliegende Kinderleichen fehlen. Blödsinn, natürlich kommt diese Simulation uncut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo 2,4 GHz; 4 GB RAM; Grafikkarte mit Shader 3.0; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Autolog motiviert ungemein zur Jagd nach der besten Rundenzeit, aber in den normalen Rennen sorgt das fehlende Balancing für potenziellen Frust.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	5

Christoph meint

„Ein echtes Brett, wenn auch mit kleinen Nägeln drin."

Mein Vorurteil ▸ Ich fand schon den ersten Teil super und mittlerweile reizen mich authentische Fahrerlebnisse einfach mehr als Arcade-Mist à la **Hot Pursuit**.

Was habe ich am Anfang mit mir gehadert. Die bescheuerten Menüs, das rutschige Fahrverhalten und grobe Schadensmodell, die aggressive KI und die hypersensiblen Drifts. All diese Kritikpunkte kannten die Entwickler, hier versprachen sie uns noch Besserung. Am Ende blieben die Mankos doch alle drin. **Shift 2 Unleashed** konnte meine sehr hohen Erwartungen also nicht erfüllen, es besitzt einfach zu viele Macken für einen 90er-Titel. Als ich dann jedoch erstmals in einem McLaren MP4 mit menschenverachtender Geschwindigkeit durch die Grüne Hölle (nein, ich meine nicht Baden-Württemberg!) brauste, war beinahe alles vergeben und vergessen. Dieses Geschwindigkeitsgefühl ist einmalig, hier lohnt es sich wirklich, von einem Rennerlebnis zu sprechen.

Thorsten meint

„Was zählt, ist auf der Rennstrecke!"

Mein Vorurteil ▸ Das erste **Shift** war mir noch zu trocken, die Fortsetzung könnte dank der geilen Ego-Ansicht allerdings spannend werden!

Das Drumherum wie die gruseligen Menüs wirkt in **Shift 2** wie von Amateuren verbrochen. Aber eine Rennsimulation soll vor allem eines: Rennen simulieren. Und das macht **Shift** so gut wie kaum ein anderer Genrevertreter. Die Helmkamera ist ein Geniestreich, der für ein unglaublich intensives Fahrerlebnis sorgt und den Kampf Mensch gegen Maschine fängt **Shift 2** perfekt ein: Bei 1.000-PS-Monstern ist es schon eine Herausforderung, die Biester überhaupt auf der Strecke zu halten. Super!

Wertung

PRO
- Anspruchsvolles Fahrverhalten
- Starkes Geschwindigkeitsgefühl
- Authentische Helmkamera
- Super Wagen- und Streckenauswahl
- Viele Tuning-Möglichkeiten
- Motivierendes Autolog
- Deftige Motorensounds

CONTRA
- Furchtbar unkomfortable Menüs
- Sture, aggressive KI-Gegner
- Teils hanebüchenes Balancing

GRAFIK	9
SOUND	9
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	81



▲ Wie immer sind Sie einen Großteil der Spielzeit mit Klettern beschäftigt.

► Die Kämpfe und besonders die Exekutionsangriffe sind angesichts der Tatsache, dass **Brotherhood** ab 16 Jahren freigegeben wurde, oft überraschend brutal.

Assassin's Creed: Brotherhood

Abstecher in Rom

90% PC ACTION

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft

Text: Sebastian Weber

Verkapptes Add-on oder doch nicht? Ubisoft bringt Teil 2,5 der Reihe – zum Glück!

Entwickler versprechen immer gerne, dass man einen Vorgänger nicht gespielt haben muss, um den Nachfolger zu verstehen – man werde die Zusammenhänge schon ausführlich genug erklären. Im Fall von **Assassin's Creed: Brotherhood** können wir das nicht bestätigen. Das Spiel knüpft direkt an den Schluss von **Assassin's Creed 2** an, gibt kaum Erklärungen, worum es geht, und auch das Tutorial fällt eher mager aus. Neueinsteiger verstehen also erst mal Bahnhof und finden sich vermutlich nicht gleich zurecht. Schon deshalb nicht, weil **Brotherhood** mit 20 bis 30 Stunden Spielzeit unglaublich umfangreich ist.

Spielinhalte aufgestockt

Zum einen beschäftigen die Story-Missionen Sie lange, in denen Sie erfahren, wie es mit dem Helden Ezio Auditore da Firenze weitergeht, wie er sich an der Borgia-Familie rächt (Sie erinnern sich vielleicht an Rodrigo Borgia, den Bösewicht aus dem Vorgänger) und vor allem, was der Schluss des Vorgängers zu bedeuten hatte. Doch daneben gibt es noch massenweise Nebenbeschäftigungen und Spielinhalte – ob Sie sich nun auf die Suche nach Federn oder Flaggen begeben oder Meuchelaufträge annehmen. Die Entwickler haben Ezios Aufgabenpalette zudem um einen wichtigen Punkt erweitert: die Befreiung und den Wiederaufbau Roms. In der Stadt sind Wachtürme verteilt, die jeweils von einem Hauptmann geführt werden. Den Kerl sollen Sie dort zunächst beseitigen, um dann den Turm in die Luft zu jagen. Damit schalten Sie das Viertel frei, das unter dem Einfluss des Bauwerks stand, und können fortan die dortigen Geschäfte wieder aufbauen und zudem Rekruten anheuern, die Sie zu Assassinen ausbilden. Doch beides hat seine Macken. Wie im Vorgänger hat Ezio zu Beginn des Abenteuers wenig Kohle zur Verfügung. Somit kostet es etwas Zeit, bis Sie die Läden renoviert haben, um dort Ausrüstung kaufen zu können beziehungsweise um darüber Geld zu verdienen. Gegen Ende hin haben Sie dagegen stets genug Schotter, sodass Sie nicht mehr wissen, wohin damit. Die Assassinengilde, die Sie sich nach und nach aufbauen, ist ein gut durchdachtes neues Spiel-

FAQ ?!

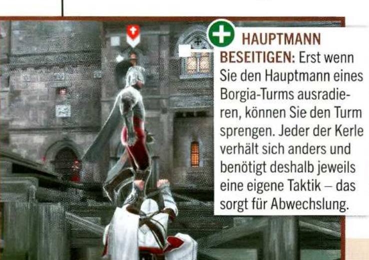
Nutzt Assassin's Creed: Brotherhood wieder den verhassten Online-Kopierschutz Ubisofts?
Nein. Ubisoft verriet uns zwar nicht, welchen Kopierschutz das Spiel nutzt, aber es reicht eine Aktivierung über das Internet aus. Danach ist keine Verbindung mehr nötig, außer für den Mehrspielermodus.

Gibt es auch eine Sammleredition?
Brotherhood erscheint in vier Varianten. Die normale Fassung kostet etwa 50 Euro. Daneben gibt es eine Download-Version (ca. 60 Euro), die Auditore Edition (ca. 55 Euro) und die Codex Edition (ca. 70 Euro), die alle mit unterschiedlichen Extras ausgestattet sind.

Welche Verbesserungen hat Ubisoft an der PC-Version vorgenommen und wo bekomme ich die DLCs der Konsolenversionen her?
Hauptsächlich hat Ubisoft für die PC-Fassung an der Grafik gedreht – besonders an den Texturen und der Weitsicht – und die Steuerung angepasst. Die bisher für die Konsolen erschienenen drei Download-Pakete sind in der PC-Fassung bereits enthalten. Die ersten beiden waren von Haus aus kostenlos und brachten neue Maps, Spielmodi und Charaktere für den Mehrspielermodus. Das DLC **Da Vincis Verschwinden** kostet für die Konsolen 10 Euro und bringt acht Einzelspielermissionen sowie einige Inhalte für den Multiplayerpart.

Neue Spielinhalte auf dem Prüfstand

Der Aufbau Roms und Ihrer Assassinen-Gilde sind zwei wichtige neue Spielinhalte der Reihe. Wir erklären, wie alles zusammenhängt und was es taugt:



HAUPTMANN BESEITIGEN: Erst wenn Sie den Hauptmann eines Borgia-Turms ausradieren, können Sie den Turm sprengen. Jeder der Kerle verhält sich anders und benötigt deshalb jeweils eine eigene Taktik – das sorgt für Abwechslung.

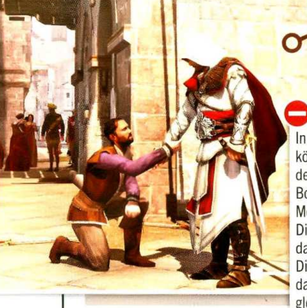


TURM ZERSTÖREN: Wenn der Hauptmann Geschichte ist, erklimmen Sie den Turm. Die Kletterpassagen fallen teilweise etwas unübersichtlich aus. Dann zünden Sie das Gebäude an. Damit schalten Sie Geschäfte in seinem Einflussbereich frei, genauso wie Missionen, in denen Sie Assassinen rekrutieren.

GESCHÄFTE AUFBAUEN: Sobald ein Stadtteil von den Borgias befreit wurde, dürfen Sie dort wieder Geschäfte aufbauen. Damit verdienen Sie Geld und kaufen nötige Ausrüstung nach. Anfangs sind Ihre finanziellen Mittel allerdings arg begrenzt, später dagegen haben Sie Kohle im Überfluss – der gleiche Kritikpunkt wie beim Vorgänger.



HILFE RUFEN: Per Tastendruck dürfen Sie im Spielverlauf jederzeit Assassinen als Unterstützung herbeirufen – solange diese sich nicht auf Missionen befinden. Dann greifen die Meuchler Feinde in der Umgebung an. Das macht die meisten Kämpfe deutlich zu leicht, denn die Typen hauen gut zu. Gegen Ende hin ist man über die Hilfe so manches Mal aber sehr glücklich.



BÜRGER RETTEN: In Nebenmissionen können Sie nach der Zerstörung des Borgia-Turms hilflosen Menschen beistehen. Diese schließen sich dann Ezios Sache an. Die Kämpfe laufen dabei aber immer gleich ab und sind auch nicht sonderlich fordernd.

REKRUTEN TRAINIEREN: Überall in der Spielwelt sind Taubenschläge verteilt, an denen Sie Ihre Schützlinge auf Aufträge in Europa schicken. So verdienen sich die Kerle Erfahrungspunkte, die Sie dann wiederum in neue Waffen und Rüstungen investieren, um die Jungs stärker zu machen. Außerdem bekommen Sie ein wenig Geld und questrelevante Gegenstände über die Aufträge.

element. Je mehr Borgia-Türme Sie zerlegen, desto mehr dieser Jungs dürfen Sie rekrutieren. Deren Ausbildung funktioniert dann über Aufträge in ganz Europa, mit denen sich die Meuchler Erfahrungspunkte verdienen, aber auch Geld und questrelevante Gegenstande herbeischaffen. Der Kritikpunkt an der Gilde zeigt sich allerdings im normalen Spielverlauf. Per Tastendruck rufen Sie die Kerle zu Hilfe und hetzen sie dann entweder auf einen ausgewählten Gegner oder schicken sie einfach ins Getümmel. Ihre Azubi-Meuchler werden allerdings schnell sehr stark und metzeln sich selbst durch große Gruppen von Gegnern, was die Kämpfe und so manche Mission im Spiel viel zu einfach macht.

Leichte Abwechslung

Deshalb gibt es immer wieder Passagen, in denen Sie die Assassinen nicht herbeirufen dürfen. Vor allem die Romulus-Gräber müssen Sie stets alleine durchstehen. Diese Levels orientieren sich stark an den Assassinengräbern aus dem Vorgänger. Allerdings sind die Romulus-Dungeons abwechslungsreicher als die Grabmäler im Vorgänger. Diesmal gibt es Rätsel, ausgiebige Kletterpartien, aber auch actionreiche Kämpfe – eben all jene Inhalte, welche die Reihe ausmachen. Aber nicht nur die Hilfe, die Sie anfordern können, macht die Auseinandersetzungen oftmals zu leicht, auch das neue Kampfsystem senkt den Schwierigkeitsgrad. Früher hat es zwar auch ausgereicht, im richtigen Moment zu kontern, um alle Auseinandersetzungen zu überstehen. Doch in **Brotherhood** geht das noch leichter. Bei einer größeren Gegnergruppe müssen Sie lediglich einige Angriffe abwehren, denn dann verfällt Ezio in Rage. Fortan schnetzeln Sie jeden Widersacher mit nur einem Hieb dahin, solange Sie nicht von einer feindlichen Attacke getroffen werden. In den krassesten Szenen machten so 30 Soldaten Bekanntschaft mit Ezios Klinge.

Ganz schön aufgebohrt

Solche Massen an Charakteren stellt **Brotherhood** ohne Probleme dar – und das, obwohl die Entwickler die Grafik im Vergleich zu den Konsolenversionen noch mal ein Stück aufgebohrt haben. Texturen fallen nun schärfer aus, Effekte wie der Glanz der Rüstungen sind hübscher und die Weitsicht in den Außengebieten oder auf den Dächern Roms ein gutes Stück höher. Dennoch fallen in der Entfernung, gerade wenn Sie auf dem Pferd unterwegs sind, immer wieder plötz-



Solche Massenschlachten kommen in **Brotherhood** häufig vor. Das neue Kampfsystem macht es möglich, auch wenn Ezios Verhalten so nicht realistisch wirkt.



In Nebenmissionen dürfen Sie Kriegsmaschinen von Da Vinci erst finden und dann nutzen. Teilweise knifflig aber gerade zum Ende hin immer spaßig!



Pferde dürfen Sie nun überall als Fortbewegungsmittel nutzen. In manchen Missionen ist dies allerdings vorgegeben – dafür ist es toll inszeniert.

lich auftauchende Texturen oder Objekte auf. Doch davon abgesehen kann sich das Spiel trotz der angestaubten Engine sehen lassen; gerade die Hauptcharaktere sind detailliert und überzeugen in den Zwischensequenzen mit glaubwürdiger Mimik. Der Soundtrack und die deutsche Vertonung hauchen solchen Szenen zusätzlich Leben ein, auch wenn die englische Originalfassung etwas authentischer wirkt. Da haben verschiedene Charaktere unterschiedliche Akzente – etwas, was die deutsche Synchronisierung nicht optimal einfängt. Wer möchte, kann aber im Hauptmenü des Spiels die Sprachen ändern, denn **Brotherhood** schlummert nach der Installation auf Englisch, Deutsch, Französisch und Italienisch auf der Festplatte – sehr löblich, Ubisoft! Ein weiterer lobenswerter Punkt ist die gut gelungene Steuerung per Maus und Tastatur. Zwar können Sie auch ein Gamepad anschließen, doch dies ist gar nicht unbedingt nötig. Die Bedienung fällt auf dem PC wunderbar präzise aus, die Tastenbelegung lässt sich frei konfigurieren und das Spiel zeigt Ihnen dann sogar die angepassten Knöpfe auf dem Bildschirm an. Hier leistet sich Ubisoft also keine Schnitzer.

Nie mehr alleine meucheln

Grobe Schnitzer gibt es auch nicht beim erstmals enthaltenen Mehrspielermodus. Der funktioniert im Grunde wie der Einzelspieler, setzt also auf Klettern, Heimlichkeit und überraschende Attentate – die Partien machen also durchaus Laune. Negativ ist dagegen, dass es lange dauert, bis man ins Spiel kommt. Es gibt keinen Serverbrowser und **Brotherhood** sucht automatisch nach laufenden Matches – was mehrere Minuten dauern kann. Zudem funktioniert das Balancing nicht immer hundertprozentig, was auffällt, je weiter man selbst aufsteigt oder wenn man mit niedrigem Level gegen hochstufige Gegner antritt. Aber der Fokus liegt ja nach wie vor auf Ezios Abenteuer.

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	17.03.2011
SPRACHE/TEXT	multilingual/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core2Duo 1.8 GHz/AMD Athlon X2 64 2,4 GHz, 1,5 GB (XP)/2 GB (Vista/Windows 7), Nvidia 7900/Ati Radeon X1950
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6700/AMD Athlon 64 X2 6000, 1,5 GB (XP)/2 GB (Vista/Windows 7), Geforce 8800 GT/Ati Radeon HD 4700

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Multiplayer-Partien laufen über Ubisoft-Server. Es gibt zehn Karten zur Wahl.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	6

Sebastian meint

„Für mich der bisher beste Teil der Reihe!"

Mein Vorurteil ▸ **Brotherhood** ist eine enorm umfangreiche und spaßige Fortführung von **Assassin's Creed 2**, mit neuem Multiplayer-Modus. Toll!

Nachdem ich **Assassin's Creed: Brotherhood** nun sowohl auf der Xbox 360 als auch auf dem PC durchgespielt habe, muss ich einfach sagen, dass es für mich der bisher beste Teil der Reihe ist. Es gibt jede Menge zu tun im virtuellen Rom, die Kämpfe sind zwar einfach, machen aber jede Menge Spaß, die Assassinengilde ergänzt den Spielverlauf sinnvoll, auch wenn sie etwas zu mächtig ausfällt, und der Mehrspielermodus setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Natürlich gibt es Kritikpunkte wie den oft zu niedrigen Schwierigkeitsgrad, zeitweise KI-Aussetzer oder kleine Grafikbugs, doch alles in allem fesselte mich Ezios zweites Abenteuer gut 25 Stunden vor den Monitor und es kam in keiner Sekunde Langeweile auf.

Ezio Auditore da Schuster sagt

„Mein Credo: Lebe nach dem Credo!"

Mein Vorurteil ▸ Nur ein Jahr Entwicklungszeit und dazu noch ein Mehrspielermodus, den sowieso niemand braucht – so macht man eine Serie kaputt!

Ich merke **Brotherhood** auf Schritt und Tritt an, dass es „nur" ein gestrecktes Add-on zu Part 2 und kein echter neuer Teil ist. Aber **AC 2** bereitete mir so viel Spaß, dass Nachschub nur recht sein kann. Außerdem wurde das Gameplay gezielt verfeinert und durch die Da-Vinci-Missionen erweitert. Auch die Geschichte überzeugte mich trotz einiger Durchhänger. Und der Multiplayer? Den habe ich länger gespielt als den von **Black Ops**, **Homefront** und **Crysis 2** zusammen.

Wertung

PRO
- Enormer Spielumfang dank Unmengen an Nebenaufgaben
- Assassinengilde und Aufbau Roms ergänzen den Spielablauf gut
- Toll überarbeitetes Kampfsystem
- Präzise Steuerung
- Erstmals mit Multiplayer-Modus

CONTRA
- Zeitweise KI-Aussetzer
- Balancing funktioniert nicht optimal
- Für Neueinsteiger zu undurchsichtig

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	82



REST VOM FEST

Weniger bekannt, aber trotzdem gut? Weitere aktuelle Titel im Kurzüberblick!

Bloodline Champions

Mannschaftsmord

Genre: Action | Entwickler: Stunlock Studios | Hersteller: Funcom

Text: Peter Bathge

Bloodline Champions bietet Mehrspieler-Action der anderen Art – aus der Vogelperspektive. Obwohl der Grafikstil an Action-Rollenspiele wie **Torchlight** erinnert, verfügt Ihr Charakter weder über ein Inventar noch verbessern sich durch im Duell gesammelte Erfahrungspunkte seine Fähigkeiten. Alle Talente besitzen feste Werte für Schaden, Wiederaufladedauer und Heilungseffekt. Über den Sieg entscheiden in den Modi Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Artifact und Conquest somit ausschließlich Geschick und Können. Das macht das grundsätzlich kostenlose Free2Play-Spiel für Mannschaftsspieler interessant. Zu Beginn haben Sie aber eher mit der fummeligen Bedienung als mit Ihren Widersachern zu kämpfen. Bis Sie die Eigenheiten jeder der 20 Klassen kennen, vergeht zudem viel Zeit; im Wochenrhythmus schaltet der Entwickler vier andere Professionen für Gratisspieler frei. Dauerhaft aktivieren lassen sich die sogenannten Bloodlines mit im Spiel verdienter Währung. Alternativ erwerben Sie eines der alle Klassen enthaltenden Spielpakete für € 29,99 oder € 89,99. Info und Download: www.bloodlinechampions.com

Bunte Zaubereffekte und Texteinblendungen schränken die Übersicht ein.

Wertung



EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	76

PREIS	€ 0,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	13.01.2011

Peter meint



Wenn mich in **Black Ops** mal wieder eine auf gut Glück über die ganze Karte geworfene Granate aus heiterem Himmel erwischt hat, beruhige ich mein erhitztes Gemüt bei einer Runde **Bloodline Champions**. Die Gefechte sind kurzweilig, die Klassen erlauben viele unterschiedliche Taktiken und selbst wenn ich mal verliere, weiß ich immer, dass ich eine faire Chance auf den Sieg hatte.

Crazy Machines: Elements

Erfindungsarmut

Genre: Puzzlespiel | Entwickler: Fakt Software | Hersteller: Dtp Entertainment

Text: Christoph Schuster

Das Spielprinzip der verrückten Maschinen hat fast 20 Jahre auf dem Buckel und sich in dieser Zeit kaum verändert. Auch in **Elements** sitzen Sie wieder vor einer zweidimensionalen Konstruktion und vervollständigen diese durch vorgegebene Bauteile so, dass am Ende ein Objekt zu einem Punkt X befördert wird oder irgendetwas zu Bruch geht respektive in die Luft fliegt. **Elements** fügt der üblichen Auswahl an Holzplatten, Zahnrädern und Seilen noch die namensgebenden Elemente hinzu. So spielt Feuer in zahlreichen Rätseln eine Rolle und wurde durch Fackeln, Feuerwerkskörper und Zündschnüre sinnvoll verbastelt. Außerdem weht in einigen Abschnitten starker Wind, der die Bewegungen loser Objekte beeinflusst. Abgesehen von der Reibungskraft simuliert **Crazy Machines** die Physik realitätsnah und trotz gewisser Abnutzungserscheinungen seitens des Spielprinzips geht der Knobelspaß insgesamt in Ordnung. Dummerweise leiden die Tüfteleien unter dem auf Konsolen ausgelegten Interface und selbst erstellte Apparaturen lassen sich nicht mit anderen Spielern tauschen.



Hier kombinieren wir Zündschnüre mit Zahnrädern, um einen Eisblock zu schmelzen.

Wertung



EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	25.03.2011

Christoph meint



Seit **Professor Tims verrückte Werkstatt** betrachte ich diese Art Spiel durch die Nostalgiebrille. Trotzdem erkenne ich in **Crazy Machines** klare Mängel: Warum gibt es keine Hinweise und keine Tauschplattform für eigene Rätsel? Am Ende bleibt aber meist ein Lächeln, wenn meine skurrilen Apparte perfekt laufen. Denn ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.

Die Sims: Mittelalter

Ja, mir san mit'm Adel da!

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: The Sims Studio | Hersteller: Electronic Arts

Text: Stefan Weiß



Als Monarch gehört es zu Ihren Pflichten, sich Bittgesuche des Volks anzuhören.

Wem das ganze Gedöns mit täglichem Putzen, Reparieren, verpixelten Pinkelszenen und sonstigem Getue bei den **Sims** so gar nicht zusagte, dürfte das überarbeitete Konzept in **Die Sims: Mittelalter** besser gefallen. Als Monarch einer hübschen, wenngleich etwas simpel texturierten Grafschaft starten Sie das mittelalterliche Leben, um anhand von vielerlei Quests Geld, Ruhm und Punkte zu sammeln. Diese erzählen amüsante Geschichten, etwa wenn Sie als Monarch für Nachwuchs sorgen sollen oder als Barde alle Höhen und Tiefen eines Musikerlebens erfahren. Leider ist die Präsentation der Missionen fade – lediglich Textfenster und Standbilder erzählen, worum es geht. Mit den gewonnenen Punkten leisten Sie sich neue Gebäude und somit auch neue **Sims**-Helden. Die insgesamt zehn unterschiedlichen Charaktere (Schmied, Graf, Barde, Priester, Abt, Spion, Ritter, Händler, Arzt und Zauberer) sorgen für ordentliche Abwechslung beim Spielen. An Bedürfnissen müssen Sie anders als bei den bisherigen **Sims**-Spielen nur noch Hunger und Energie befriedigen (also, zum Thema Befriedigung fiele uns in der PC ACTION doch noch etwas mehr ein). Dafür gilt es, täglich zwei Pflichtaufgaben zu erledigen. Als Schmied stellen Sie etwa Schwerter her, während der Abt Predigten zu halten hat usw. Die einzelnen Aufgaben sind zwar nicht gerade anspruchsvoll, doch spätestens wenn Sie zwei Sims gleichzeitig steuern, auf deren tägliche Bedürfnisse und Pflichten achten und obendrein mit der eigentlichen Quest vorankommen müssen, sind Sie damit gut beschäftigt und die simulierten 24 Stunden verrinnen schneller, als Sie es sich wünschen. Schade finden wir, dass gerade beim Hausbau gehörig gespart wurde. Bisher konnte man sein Eigenheim nach Belieben formen und aufbauen. Im aktuellen **Sims**-Spiel dagegen dürfen Sie nur noch fest vorgegebene Gebäude mit Möbeln und Accessoires ausstatten.

Wertung



EINZELSPIELER	84
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	24.03.2011

Stefan meint

Mir gefällt die neue Ausrichtung der **Sims** ganz gut, vor allem weil man sich sehr schön auf die humorvollen Quests konzentrieren kann, anstatt ständig daran zu denken, dass die Figur in den nächsten Minuten auf den Pott muss, weil ihr sonst die Blase platzt. In Sachen Quest-Präsentation hätten die Entwickler aber mehr Gas geben können.

Wie im Rollenspiel erhalten Ihre Sims Erfahrungspunkte und steigen im Level auf.



86%

PC ACTION

Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie

Hanse im Glück

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Gaming Minds | Hersteller: Kalypso Media

Text: Viktor Eippert

Mit **Aufstieg einer Dynastie** erhalten Fans des beinahe ausgestorbenen WiSim-Genres wieder neues Futter. Das Add-on bietet einige Detailverbesserungen für **Patrizier 4** und erweitert die Hanse-Simulation um sechs Szenarien, ein komplexes Landhandelssystem und einen kooperativen Mehrspielermodus. Dank Letzterem können jederzeit bis zu drei Mitspieler in Ihre laufende Partie einsteigen und Ihnen bei der Verwaltung Ihres Handelsimperiums unter die Arme greifen. Für eine optimale Absprache zur Aufgabenverteilung sorgt der integrierte Voice- und Textchat. **Aufstieg einer Dynastie** ist die ideale Erweiterung für Händler, die im Grundspiel bereits alles erreicht haben und neue Herausforderungen suchen.



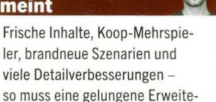
Landratten können nun auch im Inland Handel treiben, hier zum Beispiel in Berlin.

Wertung



EINZELSPIELER	86
MEHRSPIELER	86
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	31.03.2011

Viktor meint



Frische Inhalte, Koop-Mehrspieler, brandneue Szenarien und viele Detailverbesserungen – so muss eine gelungene Erweiterung aussehen!

Revenge of the Titans

Das große Turmsprengen

Genre: Echtzeitstrategie | Entwickler: Puppygames | Hersteller: Puppygames

Text: Wolfgang Fischer

Ein wilder Mix aus klassischer Echtzeitstrategie mit großem Forschungspart und hektischem Tower-Defense-Gameplay erwartet Sie bei diesem Indie-Titel. Ziel ist es, das eigene Hauptquartier gegen Aliens zu verteidigen, die von allen Seiten angreifen. Dazu bauen Sie an taktisch günstigen Stellen Abwehrtürme. Grafisch präsentiert sich **Revenge of the Titans** recht simpel, aber dafür in einem niedlichen, stimmigen Retro-Stil. Während die ersten der insgesamt 50 Levels im Kampagnenmodus kaum länger als je eine Minute dauern, geht es spätestens im Bosskampf gegen die Titanen und deren Armeen richtig zur Sache. Erhältlich ist der Titel über die Herstellerwebseite oder über die Downloadplattform Steam.


In Level 20 bekommen Sie es mit diesem Bossgegner und seiner Armee zu tun.

Wertung



EINZELSPIELER **80**

MEHRSPIELER **–**

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	24.05.2010

Wolfgang meint



Bei **Revenge of the Titans** liegen Freude und Frust nah beieinander, da der Schwierigkeitsgrad rapide anzieht und selbst Profis fordert. Wer eine Herausforderung sucht, ist hier richtig.

Wildlife Park 3

Bock im Park 2011

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: B-Alive | Hersteller: Deep Silver

Text: Patrick Schmid


Sie dürfen sogar Säbelzahntiger und Mammuts halten. Forschung macht's möglich!

Zoobesitzer zu sein, ist in **Wildlife Park 3** gar nicht so einfach. Sie müssen sich nämlich nicht nur um die vielen Tierchen kümmern, sondern haben außerdem die Aufgabe, Ihre Besucher zufriedenzustellen. Und das ist zumeist deutlich schwerer als die Tierpflege selbst. Andere Zoo-Simulationen richten sich häufig eher an jüngere Spieler und begeistern vor allem mit putzigen Tierchen und hübschen Animationen. Zwar geizt auch **Wildlife Park 3** nicht mit solcherlei Niedlichkeiten, doch hinter der Fassade verbirgt sich eine durchaus ernste und anspruchsvolle Wirtschaftssimulation. Besonders das Besucher-Management erfordert viel Aufmerksamkeit, denn wenn Sie das zahlende Publikum nicht permanent mit neuen Attraktionen und Fressbuden versorgen, bleiben diese einfach weg und Ihr Kontostand sinkt schnell gen null. Auch technisch gefällt **Wildlife Park 3**, Grafik und Animationen sind weitestgehend okay und optional dürfen Sie sogar in der Ego-Perspektive durch Ihren Park schlendern. Dabei fallen dann jedoch vor allem die matschigen Bodentexturen unangenehm auf. Die Einzelspieler-Kampagne bietet 20 abwechslungsreiche Missionen, wahlweise dürfen Sie natürlich auch im Freies-Spiel-Modus beliebig lange und ausführlich an Ihrem Zoo basteln. Einen großen Kritikpunkt gibt es aber dann doch: **Wildlife Park 3** lässt Sie nicht jederzeit frei speichern, sondern erstellt nur dann einen Spielstand, wenn Sie Ihre aktuelle Partie beenden. Das bedeutet, dass Sie bei Abstürzen, die wir während unseres Tests immerhin zweimal erlebt haben, den kompletten Spielfortschritt Ihres aktuellen Parks verlieren und deshalb wieder ganz neu beginnen müssen. Das sorgt besonders nach mehreren Stunden Spielzeit für riesigen Frust! Hier müssen die Entwickler unbedingt noch eine verbesserte Speicherfunktion per Patch nachliefern!

Wertung



EINZELSPIELER **74**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	25.03.2011

Patrick meint



Und was habe ich heute gelernt? Tiger und Gnus in einem Gehege – das geht nicht gut aus! Zumindest brauchen die Tiger jetzt vorerst kein Futter mehr … **Wildlife Park 3** erfordert viel Experimentierarbeit, belohnt Sie anschließend aber auch mit neuen Tieren und Einrichtungen; das motiviert! Aber: Eine freie Speicherfunktion muss unbedingt noch her!

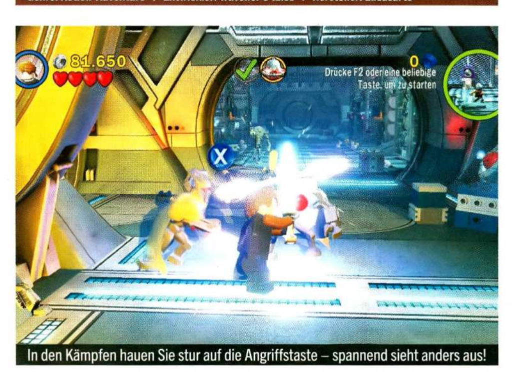

In einem fertigen Park sind massenhaft Besucher und Tiere unterwegs.

Lego Star Wars 3: The Clone Wars

Klonabrechnung

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Traveller's Tales | Hersteller: Lucasarts

Text: Peter Bathge



In den Kämpfen hauen Sie stur auf die Angriffstaste – spannend sieht anders aus!

Nachdem zuletzt Indiana Jones, Batman und Harry Potter die Hauptrollen der Lego-Spiele besetzten, kehrt die Reihe über vier Jahre nach Teil 2 ins **Star Wars**-Universum zurück. Als Vorlage dienen diesmal nicht die Abenteuer um Darth Vader und seinen schlecht frisierten Sprössling Luke. Stattdessen folgt die Geschichte den ersten beiden Staffeln der animierten **Clone Wars**-Serie. Wer sich mit deren Ereignissen nicht auskennt, versteht in den Zwischensequenzen nur Bahnhof. Oder besser: Kauderwelsch, denn ein solches sprechen die Lego-Charaktere. Keine Vorkenntnisse benötigen Sie dagegen, um die im Minutentakt gerissenen Witzeleien zu verstehen. Die Gags setzen vorrangig auf Situationskomik und reichen in Sachen Lachpotenzial von „Naserümpfer" bis „Mundwinkelzucker". Die mit neuen Ideen geizenden Aufträge wischen Ihnen das Grinsen aber fix vom Gesicht: Es vergeht kaum eine Minute, in der nicht Kampfdroiden aufmarschieren und Sie sich in belanglosen Kämpfen mit Laserschwert und Blaster des Ansturms der Massen erwehren. Wenn dann doch einmal mehr als hirnloses Dauergekloppe erforderlich ist, fehlt es oft an Hinweisen, was Sie als Nächstes zu tun haben. Schade: Während der Flugmissionen erwarten Sie statt spannender Dogfights mit feindlichen Sternenjägern ständige Landemanöver. Brandneu sind die großen Feldschlachten mit Basisbau, der jedoch zu simpel ausfällt. Außerdem wiederholen sich die Abläufe viel zu oft. Im Koop-Modus mit einem Freund am selben PC (ein Online-Modus fehlt) gewinnt die Klopperei an Dynamik. Im Vergleich zu den Vorgängern erfordern aber weniger Aufgaben als bisher koordinierte Teamarbeit. Nachdem Sie die Kampagne durchgespielt haben, lassen sich die Levels mit anderen Figuren und deren Spezialfähigkeiten erneut angehen: Das eröffnet neue Wege zu etlichen Sammelgegenständen, die zu erlangen trotz des öden Missionsablaufs lange motiviert.



Die groß angekündigten Echtzeitstrategie-Elemente langweilen nach kurzer Zeit.

Wertung

EINZELSPIELER **68**

MEHRSPIELER **74**

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	24.03.2011

Peter meint



Dass die Zeit der Klonkriege nichts für Pazifisten ist, war mir schon vorher klar. Doch in Teil 3 der Reihe übertreiben es die Entwickler mit der Action: Zwischen den Horden zu bekämpfenden Droiden und den immer gleich ablaufenden großen Schlachten mit Basisbau verliert die Serie die ihr eigene Magie. Was bleibt, sind ein paar billige Gags.

Ghostbusters: Sanctum of Slime

Der Geist ist billig und schwach

Genre: Action | Entwickler: Behaviour Interactive | Hersteller: Atari

Text: Sascha Lohmüller

In der Iso-Perspektive lenken Sie einen von vier seelenlosen Geisterjäger-Azubis durch hässliche, sich ständig wiederholende Räume. Letztere säubern Sie einzeln von auftauchenden Geistern – immer und immer wieder. Das ist weder herausfordernd noch interessant. Zwischen den einzelnen Missionen quälen Comic-Bildchen Sie mit einer Story, die komisch sein will, aber eher nervt. Ein großes Problem ist übrigens die hundsmiserable KI, denn Ihre Mitstreiter sind ähnlich gut zu gebrauchen wie Kollege Schuster in Produktionswochen. Im Koop-Modus stört das natürlich weniger – sonderlich viel Spaß macht **Ghostbusters** hier aber aufgrund des langweiligen Gameplays noch lange nicht.


Gegen diesen U-Bahn-Geist bestreiten Sie einen der Bosskämpfe. Packend ist keiner.

Wertung



EINZELSPIELER **34**

MEHRSPIELER **45**

PREIS	Ca. € 8,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	23.03.2011

Sascha meint



Ich bin mit den beiden Filmen groß geworden, deswegen macht es mich traurig, wie die Marke in dieser Gurke vergewaltigt wird. Das haben die **Ghostbusters** nicht verdient!

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



▲ Gestalten wie diese wollen durch Spandau gefahren werden.

◄ „Guten Morgen, Berlin, du kannst so hässlich sein" – während die Cockpits detailliert sind, ist die Umgebung äußerst spärlich.

OMSI: Der Omnibussimulator

Busgeldpflichtig

Genre: Simulator | Entwickler: MR Software | Hersteller: Aerosoft

Text: Tobias Weituschat

Ein weiterer Simulator treibt sein Unwesen, diesmal in Spandau.

„So eine Arbeit wird eigentlich nie fertig, man muss sie für fertig erklären, wenn man nach Zeit und Umständen das Mögliche getan hat." Wer würde dieses Zitat von Goethe (1749–1832) nicht unweigerlich mit dem Busfahren in Verbindung bringen? Das dachte man sich offensichtlich bei Aerosoft und packte den Ausspruch des großen Dichters direkt in die Einleitung des Handbuches von **OMSI**, dem **Omnibussimulator**. Definitiv zu früh für „fertig erklärt" haben die Entwickler ihre Arbeit am **Omnibussimulator**, der sowohl wahnsinnig langweilig als auch überaus nervtötend ist. Wir haben trotzdem das „nach Umständen Mögliche" – sprich so viel wir ertragen konnten – getan, um **OMSI** zu testen.

Mit dem Bus durch Spandau

Damit keine Missverständenisse aufkommen: In **OMSI** fahren Sie nicht mit einem x-beliebigen Bus Fahrgäste von A nach B. Nein, Sie befinden sich im Jahr 1989 in Berlin und haben die ehrenvolle Aufgabe, mit einem Doppeldeckerbus auf der Linie 92 quer durch Spandau zu fahren. Immerhin stehen Ihnen hierfür 15 Originalbusse der Firma MAN zur Verfügung. Positiv fallen die detailliert nachgebildeten Cockpits der Busse auf, die zahlreiche Funktionen aufweisen. So bedienen Sie bespielsweise Scheibenwischer, Fahrscheindrucker oder die Heizung. Inwieweit das spannend ist, überlassen wir Ihrer Fantasie. Die komplette Bedienung zu verinnerlichen, gestaltet sich äußerst kompliziert, zumal Tutorials fehlen und lediglich das Handbuch einige erklärende Sätze bietet. Sicher, mit etwas Übung ließe sich die gesamte Steuerung mit der Zeit erlernen, doch **OMSI** liefert Ihnen kaum Gründe, das zu tun.

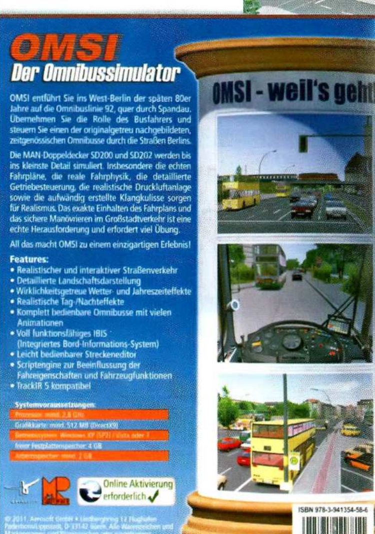
Wo ist der Spielspaß?

Einmal gestartet, offenbart **OMSI** sein gesamtes Schreckenspotenzial. Menüs existieren nicht, alle Meldungen und Einstellungsmöglichkeiten im Spiel erscheinen, wie im Kasten rechts zu sehen, als Windows-Befehlsfenster. Die Grafik ist detailarm und ruckelt trotzdem. Für die Fahrgäste gibt es gefühlte fünf Modelle, die sich wie der Robocop bewegen und den Verdacht nahelegen, Spandau wäre in den Achtzigern der Schauplatz von grauenerregenden Experimenten mit Cyborgs und Klonen gewesen. Zudem meckern die Passagiere mit monotonen Synchronstimmen über beinahe alles und bauen in Kombination mit den Umgebungsgeräuschen und der stupiden KI eine schwer zu ertragende Atmosphäre auf. Immer für eine Überraschung gut sind die Folgen von Kollisionen. Verlässlich ist hier nur das bei allen Einschlägen gleiche krachende Geräusch. Ansonsten ist es möglich, dass getroffene Autos im Boden versinken, Ihr Bus wie ein Geist durch Häuser gleitet oder sich in einem Vordach verkeilt. Dafür hätte wohl nicht einmal Goethe die passenden Worte gefunden.

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht ...

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Realistischer und interaktiver Straßenverkehr"
In Wirklichkeit fährt die KI stur ihre Bahnen und vermeidet drohende Unfälle in keinster Weise. Als interaktiv kann höchstens durchgehen, dass Autos nach Kollisionen ihre Warnblinker einschalten. Die Polizei hingegen reagiert überhaupt nicht auf Provokationen oder Unfälle.



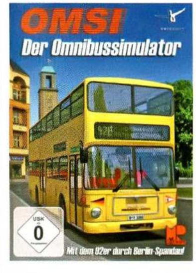
„Detaillierte Landschaftsdarstellung"
Außer platten 2D-Bäumen und schrecklichem Texturgras ist in **OMSI** nichts zu sehen. Im Bild unten endet die Straße einfach im Nichts, was wohl selbst 1989 in Berlin nicht üblich war.



„Leicht bedienbarer Streckeneditor"
Der Editor ist ausschließlich auf Englisch verfügbar und keinesfalls als benutzerfreundlich zu bezeichnen. Ein nicht immer aufschlussreiches Handbuch für den Editor finden Sie im Ordner des Spiels. Die Frage, warum Sie durch anstrengende Fummelei noch mehr öde Karten erstellen sollten, bleibt offen. Langeweile lässt sich eben nicht wegeditieren.

„Wirklichkeitsgetreue Wetter- und Jahreszeiteffekte"
Sie können jederzeit zwischen Regen, Sonnenschein und Schneefall wechseln, wobei alles gleich schlimm aussieht. Interessanter ist da schon der Bodennebel, der das Elend zu großen Teilen verhüllt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	25.03.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Der Spielspaß wurde vollständig entfernt!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,6-GHz-Prozessor, 2 GB RAM, Geforce 86xx, 4 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Steigen Sie im realen Leben in einen beliebigen Linienbus, setzen Sie sich auf den Platz hinter dem Fahrer und geben Sie ihm anhand Ihrer **OMSI**-Kenntnisse Fahr-Tipps.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Was ist denn hier los?

OMSI und seine Befehlsfenster

Alle Warnmeldungen, etwa bei Unfällen, werden in **OMSI** als Windows-Fenster dargestellt. Nach einem Crash klicken Sie sich durch Fehlermeldungen, danach ist die Unfallstelle geräumt, ohne dass Sie auch nur ein Polizeifahrzeug gesehen haben.

„UNFALL! Sie haben soeben einen Menschen angefahren! Da Ihre Geschwindigkeit über 5 km/h lag, ist von ernsten Verletzungen auszugehen! Der Vorfall wird in Ihrer Personalakte vermerkt!"

Stefan meint

„Das Geld lieber in eine Monatskarte investieren."

Mein Vorurteil ▸ Was soll ich von einem Spiel erwarten, auf dessen Verpackung der Slogan **„OMSI** – weil's geht!" zu lesen ist?

Ich spiele gerne mal hin und wieder eine Trucksimulation, weil es entspannend ist. Bussimulatoren jedoch konnten mich bislang nicht überzeugen. **OMSI** bildet dabei keine Ausnahme. Die Fahrten durch das ruckelige Spandau von 1989 sind schlicht öde. Schlimm ist auch das Design von **OMSI**, das ohne Hauptmenü daherkommt und im Falle von Unfällen lediglich Windows-Fehlermeldungen anzeigt. Die nett modellierten Cockpits retten da auch nichts mehr.

Wertung

PRO
- 15 lizenzierte Busse
- Cockpits mit vielen Funktionen
- Originalgetreues Straßennetz

CONTRA
- Miese Umgebungsgrafik
- Nerviger Sound
- Kein Tutorial
- Editor kompliziert
- Schlimme Präsentation
- Ohne jede Abwechslung

GRAFIK 4
SOUND 3
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
23	--

RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
April			
Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	28. April
Elements of War	Strategie	Kalypso	14. April
Mythos	Action-Rollenspiel	Frogster Interactive	28. April
Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	20. April
Portal 2	Geschicklichkeit	Valve	22. April
Shadow Harvest	Actionspiel	Namco Bandai	April
Mai			
Alpha Polaris	Adventure	Just A Game	Mai
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	20. Mai
Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	24. Mai
Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	27. Mai
Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	20. Mai
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	27. Mai
Lego Pirates of the Caribbean	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	12. Mai
Red Faction: Armageddon	Actionspiel	THQ	31. Mai
Starpoint Gemini	Rollenspiel	Iceberg Interactive	27. Mai
The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso	5. Mai
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai
Juni			
Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	14. Juni
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	10. Juni
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	3. Juni
Might and Magic: Heroes 6	Strategie	Ubisoft	23. Juni
Außerdem für das 2. Quartal 2011 angekündigt			
Anomaly: Warzone Earth	Strategie	11 Bit Studios	2. Quartal
Deep Black	Action-Adventure	Just A Game	2. Quartal
Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
Drakensang Online	Online-Rollenspiel	Bigpoint	2. Quartal
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trendy Entertainment	2. Quartal
Lucha Fury	Beat 'em Up	Punchers Impact	2. Quartal
Mount & Blade: With Fire & Sword	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	2. Quartal
Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	2. Quartal
Pirates of Black Cove	Actionspiel	Paradox Interactive	2. Quartal
Pride of Nations	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
Soulbinder	Rollenspiel	Gameforge	2. Quartal
Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
3. Quartal 2011			
Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	23. September
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal
Jet Thunder	Action-Flugsimulation	Aerosoft	3. Quartal
King Arthur 2	Strategie-Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal
Moorhuhn: Tiger & Chicken	Action-Adventure	Phenomedia	September
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	16. September
Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Juli
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	25. August
Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	THQ	August



Fable 3

Endlich ein Termin! Wir haben die PC-Version von **Fable 3** anspielen dürfen. Dank neuem, optionalem Harcore-Modus verspricht diese eine deutlich größere Herausforderung zu werden als der Konsolenableger. Außerdem gibt es einen tollen 3D-Modus.



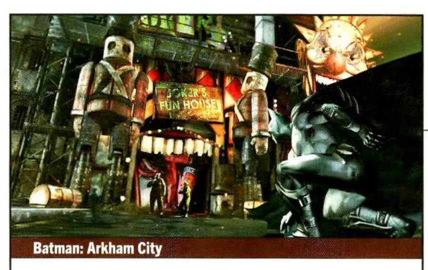
Alice: Madness Returns

Auch für das verrückte Action-Adventure gibt es endlich einen Release-Termin. Schon im Juni dürfen wir uns durch die schräge Welt von **Alice** rätseln und prügeln. Und das wird auf jeden Fall nicht einfach, denn fast jeder Gegner erfordert eine eigene Taktik.



Duke Nukem Forever

„Der Duke kommt nie zu früh!" Mit diesen Worten kündigte Gearbox-Chef Randy Pitchford die Verschiebung von **Duke Nukem Forever** an. Uns störte das aber nicht, wir liefern Ihnen alle wichtigen Informationen zum Spiel in unserer großen Vorschau ab Seite 16.



Batman: Arkham City

Am 21. Oktober ist es so weit, dann dürfen wir als dunkler Ritter nach Gotham City zurückkehren. Zwar wird es leider keinen Mehrspieler-Modus geben, wie bereits seit einigen Monaten feststeht, dafür soll die Einzelspieler-Kampagne laut Entwickler umso länger ausfallen.



Tera

Auf der GDC 2011 durften wir **Tera** erstmals selbst anspielen und was wir bisher gesehen haben, hat uns durchaus begeistert. Frogsters neues MMOG besitzt eine intelligente KI, die deutlich mehr vom Spieler fordert als simples Skill-klicken.



Guild Wars 2

Kürzlich tauchten einige neue Videos von **Guild Wars 2** im Netz auf, die auf der Penny Arcade Expo 2011 gezeigt wurden. Grafisch sieht das MMOG schon jetzt fantastisch aus, leider müssen wir bis zum Release aber noch eine ganze Weile warten.



Prey 2

Lange erwartet, jetzt endlich enthüllt. Der Nachfolger zum einstigen Überraschungs-Hit wird 2012 erscheinen – und hat mit seinem Vorgänger nur noch wenig gemeinsam. **Prey 2** wird ein Open-World-Shooter mit neuem Protagonisten. Ob das gut geht?

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
4. Quartal 2011			
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	21. Oktober
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal
Jagged Alliance 2: Back in Action	Strategie	Bitcomposer	4. Quartal
Magna Mundi	Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal
Mass Effect 3	Rollenspiel	Electronic Arts	November
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
Außerdem für 2011 angekündigt			
Afterfall: Insanity	Actionspiel	Just A Game	2011
Age of Empires Online	Strategie	Microsoft	2011
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	2011
Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	2011
Battle: Los Angeles	Ego-Shooter	Konami	2011
Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Dead Island	Action	Deep Silver	2011
Defence of the Ancients 2 (DotA 2)	Online-Strategiespiel	Valve	2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	2011
Deponia	Adventure	Daedelic	2011
End of Nations	Strategie	Trion Worlds	2011
From Dust	Strategie	Ubisoft	2011l
Gettysburg: Armored Warfare	Mehrspieler-Shooter	Paradox Interactive	2011
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2011
Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Capcom	2011
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver	2011
Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ	2011
Salem	Online-Rollenspiel	Paradox Interactive	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/Electronic Arts	2011
Stronghold 3	Strategie	2K Games	2011
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	2011
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	2011
Tribes: Ascend	Mehrspieler-Shooter	unbekannt	2011
Trine 2	Jump & Run	Frozenbyte	2011
Xcom	Ego-Shooter	2K Games	2011
2012			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Crusader Kings 2	Strategie	Paradox Interactive	2012
Das schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
I am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Naval War: Arctic Circle	Strategie	Paradox Interactive	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Stalker 2	Ego-Shooter	Unbekannt	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1. **CoD 4: Modern Warfare**
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter
2. **Half-Life 2**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%
3. **Bioshock**
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%
4. **Call of Duty: Modern Warfare 2**
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%
5. **Crysis**
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%



SHOOTER (MEHRSPIELER)

1. **Unreal Tournament 3**
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Mehrspieler-Shooter der Extraklasse
2. **Battlefield 2**
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*
3. **Left 4 Dead 2**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*
4. **Battlefield: Bad Company 2**
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*
5. **Call of Duty: Black Ops**
Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*



ACTION-ADVENTURES

1. **Grand Theft Auto 4**
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2. **Batman: Arkham Asylum**
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
3. **Dead Space 2**
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%
4. **Assassin's Creed 2: Brotherhood**
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%
5. **GTA: Episodes from Liberty City**
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%



STRATEGIE

1. **Starcraft 2**
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 90%
Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!
2. **Empire: Total War**
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
3. **Company of Heroes**
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4. **Civilization 5**
Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%
5. **Warhammer 40.000: Dawn of War 2**
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%



AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1. **Anno 1404**
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten
2. **Die Sims 3**
Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%
3. **Anno 1701**
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%
4. **Fußball Manager 10**
Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%
5. **Die Siedler 7**
Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

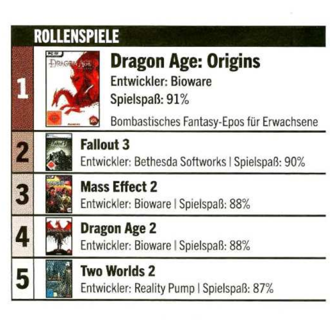
GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1. **Street Fighter 4**
Entwickler: Capcom
Spielspaß: 92%*
Virtuelles Prügeln war nie schöner!
2. **Blazblue: Calamity Trigger**
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
3. **Portal**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%
4. **Super Meat Boy**
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%
5. **World of Goo**
Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%



ADVENTURES

1. **Sam & Max: Season One**
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer
2. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%
3. **Monkey Island 2: Special Edition**
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%
4. **Runaway: A Twist of Fate**
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%
5. **The Book of Unwritten Tales**
Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%



ROLLENSPIELE

1. **Dragon Age: Origins**
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene
2. **Fallout 3**
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
3. **Mass Effect 2**
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
4. **Dragon Age 2**
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
5. **Two Worlds 2**
Entwickler: Reality Pump | Spielspaß: 87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1. **World of Warcraft**
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1
2. **Aion**
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*
3. **Der Herr der Ringe Online**
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*
4. **Rift**
Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*
5. **Guild Wars: Factions**
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*



SPORTSPIELE

1. **Pro Evolution Soccer 2010**
Entwickler: Konami
Spielspaß: 91%
Die beste Fußball-Simulation auf dem PC
2. **NBA 2K11**
Entwickler: Take 2 | Spielspaß: 90%
3. **Madden 08**
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
4. **Tiger Woods PGA Tour 08**
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%
5. **FIFA 11**
Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1. **Race Driver: GRID**
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Die volle Packung Renn-Action
2. **Need for Speed: Shift 2 Unleashed**
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%
3. **Colin McRae: Dirt 2**
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%
4. **Blur**
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%
5. **F1 2010**
Entwickler: Codemasters Birmingham | Spielspaß: 87%



5 COOLE SPIELE-EASTEREGGS ZU OSTERN

1. **Crysis 2**
Crytek hat ein witziges Easteregg versteckt. Wenn Sie in Goulds Labor eine Aufzugtür öffnen, tanzen dort feindliche Soldaten.
2. **Call of Duty: Black Ops**
Dead Ops Arcade und Zork sind freischaltbar.
3. **Diablo 2**
Der legendäre Kuh-Level ist wohl fast jedem ein Begriff.
4. **Gothic**
Die Band In Extremo hat einen Cameo-Auftritt im Spiel.
5. **Grand Theft Auto 4**
Im Inneren der Freiheitsstatue schlägt ein echtes Herz.

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 – DEUTSCHLAND

[Quelle:] SATURN

1. CRYSIS 2

ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%

2. DRAGON AGE 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	02/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

3. ASSASSIN'S CREED 2: BROTHERHOOD

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	05/11
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%

4. HOMEFRONT

ENTWICKLER	Kaos Studios	TEST IN	05/11
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	87%*

5. RIFT

ENTWICKLER	Trion Worlds	TEST IN	05/11
HERSTELLER	Trion Worlds	WERTUNG	88%*

6. TOTAL WAR: SHOGUN 2

ENTWICKLER	Creative Assembly	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Sega	WERTUNG	87%

7. CALL OF DUTY: BLACK OPS

ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%

8. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%

9. DIE SIMS: MITTELALTER

ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	05/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	84%

10. DAWN OF WAR 2: RETRIBUTION

ENTWICKLER	Relic Entertainment	TEST IN	04/11
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	81%

Leser Top 10 – DAS SPIELEN SIE!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*

2. CALL OF DUTY: BLACK OPS

ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%

3. GRAND THEFT AUTO 4

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	93%

4. BULLETSTORM

ENTWICKLER	People Can Fly	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	86%

5. DEAD SPACE 2

ENTWICKLER	Visceral Games	TEST IN	03/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%

6. CRYSIS

ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	12/07
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%

7. MASS EFFECT 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

8. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*

9. DRAGON AGE: ORIGINS

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%

10. THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	06/06
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	88%

Redaktion Top 5 – DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. CRYSIS 2

Unsere Redakteure jagen diesen Monat Aliens in New York – und Kollegen im Mehrspieler-Modus. Für Arbeit bleibt da leider nur wenig Zeit.

ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%

2. HOMEFRONT

ENTWICKLER	Kaos Studios	TEST IN	05/11
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	87%*

3. DRAGON AGE 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	02/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

4. TOTAL WAR: SHOGUN 2

ENTWICKLER	Creative Assembly	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Sega	WERTUNG	87%

5. RIFT

ENTWICKLER	Trion Worlds	TEST IN	05/11
HERSTELLER	Trion Worlds	WERTUNG	88%*

* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

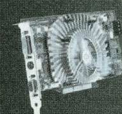
Dieser Actionkracher stürzte die komplette Redaktion in eine unfassbare Krise. Bitte helfen Sie uns!

Kaum trafen unsere **Crysis** 2-Testmuster ein, blieben sämtliche Artikel liegen und es wurde gezockt, als gäb's kein Morgen mehr. Sowohl der Einzel- als auch der Mehrspielermodus hielten unsere Redaktion fest im Griff. Damit die nächste Ausgabe der PC ACTION nach dieser Zockorgie doch noch rechtzeitig erschient, treten wir nun in den kalten Entzug und verlosen unsere fünf Exemplare des Bombast-Shooters – und zwar an Sie!
Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.



ALTERNATE









Solid-State-Disk

OCZ Vertex2 3,5"

- „OCZSSD3-2VTX240G" • 240 GB Kapazität • 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 50.000 IOPS • SATA 3Gb/s • 3,5"-Bauform

IMIMNB02



Grafikkarte

ASUS EAH6850 DirectCu/2DIS/V2

- AMD Radeon HD 6850 • 790 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0 • PCIe 2.0 x16
- DisplayPort, HDMI, DVI-I, DVI-D

JCXVW4



Grafikkarte

GIGABYTE GV-N560OC-1GI

- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti • 900 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11, OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- Mini-HDMI, 2x DVI (2x HDCP, 2x Dual Link)

JCXYFM

ASUS

219,90

Grafikkarte

Asus EAH6950 DCII/2DI4S

- AMD Radeon HD 6950 • 800 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 5 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- 4x DisplayPort, 1x DVI-I, 1x DVI-D (Dual Link)

JDXVW4

SONY



87,90

Blu-ray-Brenner

Sony Optiarc BD-5300S

- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 2x BD-RE(DL) 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R • Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD • SATA

CGBN04





Solid-State-Disk

Mushkin Callisto Deluxe 2,5"

- MKNSSDCL40GB-DX • 40 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- SandForce SF-1200, 45.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

IMGMUB01



Solid-State-Disk

OCZ Vertex3 2,5"

- „VTX3-25SAT3-240G" • 240 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 525 MB/s schreiben
- 25nm-MLC-NAND, 60.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMNB15

CORSAIR



600-Watt-Netzteil

Corsair CMPSU-600G

- 600 Watt Dauerleistung • „80 PLUS"- zertifiziert
- 16x Laufwerksanschlüsse
- 1x 140-mm-Lüfter • Aktiv PFC
- ATX 2.03, ATX12V 2.3

TN6V67

Aero Cool

74,90

700-Watt-Netzteil

Aerocool E85M-700

- 700 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 85%
- 11x Laufwerksanschlüsse • 1x 139-mm-Lüfter
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • ATX12V 2.2, EPS

TN7R60

LG Life's Good

69 cm

299,-

69-cm-Monitor (27")

LG E2750V-PN

- 69 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Kontrast: 5.000.000:1
- abnehmbarer Fuß • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D (HDCP)

V8LK3C

ASUS

54,6 cm

109,90

54,6-cm-Monitor (21,5")

Asus VW227D

- 54,6 cm (21,5") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Kontrast: 50.000:1
- 75 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- VGA

V5L01C

Antec Believe it.



PC-Gehäuse

Antec Six Hundred V3

- Einbauschächte extern: 12x 5,25", intern: 1x2,5"
- leuchtenden LED-Lüfter: 1x 200 mm, 5x 120 mm, 2x 120 mm zusätzlich einbaubar • Window Kit
- Front: 3x USB, Audio-I/O • ATX-Bauform

TQXA6C

Sharkoon



PC-Gehäuse

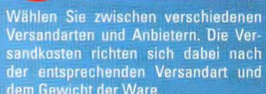
Sharkoon T9 Economy

- Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- vier 120-mm-Lüfter einbaubar
- Front: 4x USB, Audio-I/O • Mesh-Frontblende
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS46

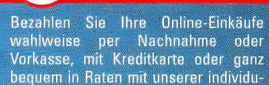


Lieferung On-Demand



Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

HARDWARE- UND TUNING-TIPPS

Wir verraten, wie Sie Ihre leicht angestaubten Lieblingsspiele auch auf aktuellen Rechnern zum Laufen bringen!



Mit den richtigen Kniffen und Tricks sind viele Titel aus der DOS- oder Windows-XP-Ära auch unter Windows 7 spielbar.

Bild: Aid_Box

Alte Spiele unter Windows 7

Altenpfleger gesucht!

Was tun, wenn ein Spiel unter Windows 7 partout nicht laufen will? Wir bieten die vielversprechendsten Lösungsansätze!

Text: Christian Gögelein

Mit aktuellen Spielen gibt es unter Windows 7 praktisch keine Probleme; was auf den Markt kommt, läuft gewöhnlich sowohl unter den 32- als auch den 64-Bit-Versionen von Windows 7. Auch Windows XP und Vista bereiten keinen Stress. Doch schon bei knapp drei Jahre alten Spielen fängt der Ärger an.

Nicht alles läuft

Im Gegensatz zu den Versprechen auf der Microsoft-Webseite läuft bei Weitem nicht alles unter Windows 7, was auch unter XP und Vista lief. Das ärgert vor allem jene, die gerne mal ein Spiele-Kleinod aus vergangenen Tagen auf ihrem aktuellen Rechner installieren und sich daran erfreuen wollen. Die Gründe des Scheiterns sind vielfältig, wir werden sie im Einzelnen noch erläutern. Vorab sei jedoch bemerkt, dass unsere Liste den jeweils schlimmsten anzunehmenden Fall behandelt. Manche Spiele laufen zum Beispiel nicht mehr mit aktuellen Nvidia-Karten, während sie mit AMD-Karten anstandslos dargestellt werden (und umgekehrt). Das Spiel kann also im Einzelfall auf Ihrem PC laufen, obwohl es in der Kompatibilitäts-Liste gelb oder rot markiert ist.

Probleme mit Spielen

Prominente Beispiele von Spielen, die den Dienst mit Windows 7 verweigern können, sind **Gothic 3**, **Sacred 1 & 2**, **Sim City 2000**, **Far Cry** oder **Command & Conquer: Generäle**. Wie bereits erwähnt, heißt das nicht, dass die Spiele generell inkompatibel sind; auf manchen Systemen laufen sie durchaus. Woran das im Einzelfall liegt (Grafik, Soundhardware, Speicher, Treiberversionen etc.), können manchmal nicht einmal die Entwickler genau sagen. Auch die Symptome sind unterschiedlich: Auf dem einen Windows-7-Rechner lässt sich ein Spiel zum Beispiel gar nicht erst installieren. Auf einem anderen, etwa dem eines Freundes, läuft es scheinbar anstandslos, bis ein Crash nach mehreren Spielstunden alles vernichtet. Unsere Lösungsvorschläge sind daher auch nicht auf spezielle Spiele ausgerichtet. Vielmehr handelt es sich um einen allgemeinen Leitfaden, der die erfolgversprechendsten Ansätze zusammenträgt. Die Schritte sind nach Aufwand sortiert; die ersten Maßnahmen sind mit wenigen Mausklicks erledigt, während die letzten Möglichkeiten zwar aufwendig, aber häufig auch die erfolgversprechendsten sind.

Erfahrungen einholen

Auch wenn es banal klingt: Eine fünfminütige Recherche im Herstellerforum, auf den bedeutendsten Fanseiten (Übersicht zum Beispiel unter www.spielefanpages.de) und natürlich mit der Suchmaschine Ihrer Wahl kann Ihnen viel Zeit, Nerven und Ärger sparen. Schnell kommt dann heraus, welche Erfahrungen andere Nutzer gemacht haben und ob es beispielsweise spezielle Patches gibt. Selbstredend sollte auch die letzte Version eines Spiels zum Einsatz kommen – manchmal wird mit einem der letzten Updates der Kopierschutztreiber stillgelegt – und der Störenfried unter Win 7 so möglicherweise von vornherein eliminiert.

Admin-Rechte festlegen

Bei den meisten Spielen der Windows-XP-Ära (und früheren sowie-

so) hat sich kaum ein Entwickler Gedanken über Benutzerrechte gemacht und so stürzt manches Spiel ab, wenn es unter Windows Vista und 7 nun nicht mehr nach Gutdünken Dateien und Verzeichnisse einrichten kann. Ein Rechtsklick auf die Exe-Datei oder deren Verknüpfung gibt den Punkt „Als Administrator ausführen" frei. Läuft das Spiel nun, kann man es auch dauerhaft mit Admin-Rechten versehen (Rechtsklick auf die Exe bzw. Verknüpfung, „Eigenschaften" – „Kompatibilität" – „Berechtigungsstufe: Programm als Administrator ausführen"). Nach dem Start muss nun ein Benutzerkontensteuerungs (UAC)-Dialog weggeklickt werden, ehe es losgehen kann; bei manchen Spielen reicht das einmalig, bei den meisten anderen muss die nervtötende Prozedur aber jedes Mal von Neuem wiederholt werden. Möglichkeit 1: die UAC-Steuerung abschalten (nicht empfehlenswert). Möglichkeit 2: den Task-Planer als Rechtespender verwenden (empfehlenswert, Anleitung unter http://goo.gl/xhGcc)

Der Kompatibilitätsmodus

Auf der oben erwähnten Registerkarte können Sie auch den „XP-Kompatibilitätsmodus aktivieren". Dieser kann helfen, wenn sich Spiele zum Beispiel nicht installieren lassen, was unter anderem bei **Fallout** der Fall ist. Unter „Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen für" ist „Windows XP (Service Pack 3)" in der Regel die richtige Wahl, bei noch älteren Programmen hilft eventuell auch „Windows 98 / Windows Me" bzw. „Windows 95". Hilfreich ist der Kompatibilitätsmodus vor allem bei Fehlermeldungen wie „Das Betriebssystem wird nicht unterstützt". Dem Programm wird dann eine andere Umgebung vorgegaukelt; zusätzlich sorgt der Modus dafür, dass früher übliche Verzeichnisse wie „Dokumente und Anwendungen" für das störrische Spiel so wie unter einem echten Betriebssystem zur Verfügung stehen. Unter den übrigen Kompatibilitäts-Einstellungen ist noch die Option „Mit 256 Farben ausführen" erwähnenswert – diese sollte bei Farbfehlern erste Wahl sein. Die übrigen Einstellungen dagegen führten bei unseren Tests nicht zum Erfolg.

Eigene Verzeichnisse

Erfolgversprechend ist es, das Spiel in ein eigenes Verzeichnis zu installieren. Damit werden etwaige Rechtekonflikte mit Windows-7-Verzeichnissen von vornherein vermieden. Statt also Sacred in „C:\Programme\" (respektive („C:\Program Data\") zu installieren, erstellt und wählt man einen eigenen Ordner, etwa „D:\Spiele-Zicken".

Codecs, Video- & Soundmodule

Ein häufiges Problem besteht darin, dass bei Spielen Videos nicht wiedergegeben oder der Sound nicht abgespielt wird. Auch wenn ein Spiel beim Start abstürzt, kann das auf ein inkompatibles Anfangsvideo zurückzuführen sein. Kern des Übels ist dann häufig Middleware, die von Spieleentwicklern gern eingesetzt, aber nur selten aktualisiert wird. Als Videocontainer war zum Beispiel Bink lange Zeit sehr beliebt, aktuelle Versionen sind nach wie vor (für Entwickler) erhältlich. Endanwender können solche Module leider nicht herunterladen. Mitunter hilft es aber, ein aktuelles Codec-Pack zu installieren. Ähnlich wie bei Middleware gibt es hier häufig Aktualisierungen, die dann aber auch direkt vom Endanwender installiert werden können. Ein prominentes Beispiel ist das K-Lite- Codec-Pack (http://k-lite-codec-pack.softonic.de). Oft reicht es, einzelne inkompatible Dateien einfach zu löschen (vorher sichern!) oder alternativ umzubenennen. Das ist vor allem bei Videos effektiv. Fehlen diese, werden sie vom Spiel in der Regel einfach übersprungen – ansonsten gibt es aber keine weiteren Beeinträchtigungen. Mit diesem Trick startet nicht nur das Spiel schneller, man bekommt so zum Beispiel auch **Need for Speed: Carbon** unter Windows 7 zum Laufen.

Problemkind Kopierschutz

Ein heikles Thema ist der Kopierschutz. Der Kopierschutztreiber ist der Grund dafür, dass unter anderem **Gothic 3**, **Anno 1701** oder **GT Legends** in der Originalversion nicht starten. Im Prinzip handelt es sich dabei ebenfalls um eine Middleware, die allerdings weit tiefer ins System eingreift als zum Beispiel Video-Codecs. Alte oder inkompatible Kopierschutztreiber sind einer der häufigsten Gründe, warum Spiele nicht unter Windows 7 starten. Immerhin gibt

Checkliste: alte Spiele

Um schon im Vorfeld möglichst vielen Problemen aus dem Weg zu gehen, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise:

- Sehen Sie vor der Installation im Forum des Herstellers und bei etwaigen Fanseiten nach, wie die Erfahrungen anderer Nutzer mit dem Spiel sind. Mit etwas Glück gibt es einen Hotfix oder eine Fan-Modifikation.
- Installieren Sie immer mit Admin-Rechten: Rechtsklick auf die Setup.exe, „Als Administrator ausführen".
- Wählen Sie ein eigenes Programmverzeichnis für das Spiel außerhalb von „C:\Programme", etwa „D:\Games".
- Starten Sie das Spiel als Administrator und im XP-Kompatibilitätsmodus.
- Löschen Sie Videos im Video-Ordner (sofern vorhanden, vorher sichern).

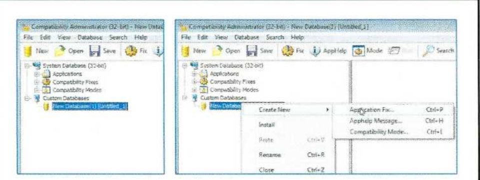
Wer Probleme mit einem Klassiker hat, wird diese Registerkarte bald nicht mehr sehen können. Manchmal lässt sich das Kleinod damit starten, weit häufiger jedoch bleiben die Optionen leider wirkungslos.

Übersicht: Bekannte Open-Source-Portierungen (Auswahl)

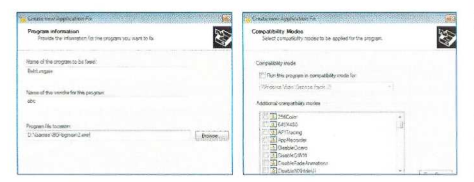
Spiel	URL
Star Trek: Voyager – Elite Force	http://thilo.kickchat.com/efport-progress/bin/
Call to Power II	http://ctp2files.apolyton.net/source/
Descent	http://www.dxx-rebirth.com/
Descent II	http://www.dxx-rebirth.com/
Descent II	http://www.descent2.de/d2x.html
Doom-Engine	http://doom.wikia.com/wiki/Eternity_Engine
Freespace 2	http://icculus.org/freespace2/
Jagged Alliance 2	http://ja2.dragonriders.de/
Total Annihilation	http://www.ta3d.org/

Vollständige Liste unter http://en.wikipedia.org/wiki/Source_port

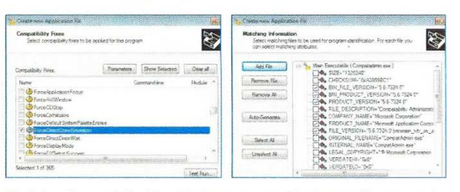
Kompatibilitäts-Toolkit (Microsoft)



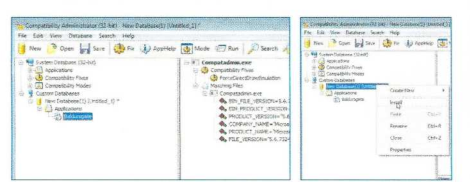
Legen Sie zunächst ein neues Profil (hier „Datenbank" genannt) an. Wählen Sie „Create New" und „Application Fix".



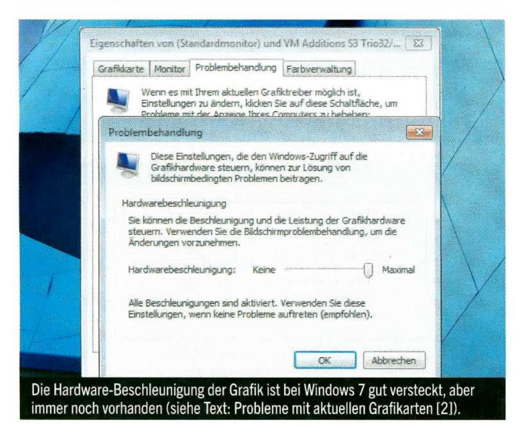
Vergeben Sie anschließend Namen; die erste Seite („Compatibility Modes") lassen Sie am besten unverändert.



Die Seite „Compatibility Fixes" ist interessanter; hier können Sie unter anderem die Grafikschnittstelle Direct Draw emulieren.



Den Fix aktivieren Sie dauerhaft per Rechtsklick auf den Datenbank-Eintrag. Wählen Sie anschließend „Install" aus.



Die Hardware-Beschleunigung der Grafik ist bei Windows 7 gut versteckt, aber immer noch vorhanden (siehe Text: Probleme mit aktuellen Grafikkarten [2]).

es unter anderem für den Tages-Treiber ein Update, das unter www.tagesprotection.com/main.htm heruntergeladen werden kann. Beim Starforce-Kopierschutz kommt es auf die Version an: Windows 7 wird erst ab Version 5.5 unterstützt – und dann auch nur teilweise. Möglicherweise hilft ein Update unter www.star-force.com/support/drivers/. Ab Version 5.7 sollte es gar keine Probleme mehr geben. Auch für Protectdisc, unter anderem bei **Imperium Romanum** sowie diversen RTL-Spielen verwendet, ist ein Update verfügbar (www.protectdisc.com/en/support/end-user-support/downloads). Bei Spielen mit Rootkits à la Securom und vielen weiteren Kopierschutz-Mechanismen ist man auf ein Update des Spiele-Entwicklers angewiesen. Ist ein solches nicht verfügbar, braucht man aber nicht zwingend zu illegalen Methoden zu greifen. Manch ein Spiel ist auch in einer Download-Variante erhältlich. Ist man bereit, noch einmal fünf bis zehn Euro für den Klassiker zu zahlen, erhält man ein womöglich funktionierendes Spiel, das online aktiviert und ansonsten ohne Kopierschutztreiber ausgeliefert wird. Eine Funktionsgarantie gibt es aber nicht, denn Ursache des Problems könnte auch die Grafikkarte sein.

Probleme mit aktuellen Grafikkarten

Immer häufiger sind aktuelle Grafikkarten respektive deren Treiber die Ursache dafür, dass Spiele-Klassiker nicht mehr laufen. Solche Fehler äußern sich in Farbfehlern, schwarzen Blöcken oder Strichen in der Darstellung. Um das Problem zu lösen, gibt es mehrere Ansätze. Wer eine Hauptplatine mit Onboard-Grafik besitzt, kann versuchen, das Spiel über die Onboard-Grafik (und einen zweiten Monitor) zum Laufen zu bekommen. Weil die Onboard-Bausteine meist weniger Funktionen unterstützen und Grafikoptionen heruntergesetzt werden, läuft das Spiel mit ein bisschen Glück fehlerfrei. Bei Prozessoren mit integriertem Grafikkern klappt das leider nicht; sobald eine eigenständige (dedizierte) Grafikkarte im Rechner steckt, schalten sowohl Intels Clarkdale- als auch Sandy-Bridge-Prozessoren ihren Grafikkern ab – ein Zweischirmbetrieb ist hier (noch) nicht möglich. Haben Sie eine ältere Grafikkarte zur Hand, mit der das Spiel noch lief? Dann können Sie diese als Zweitkarte in Ihren PC einbauen und das Spiel darüber rendern lassen. Bei AMD- und Nvidia-Treibern wird normalerweise immer die primäre Anzeige (respektive deren Grafikkarte) für die Spielberechnung ausgewählt.

Probleme mit aktuellen Grafikkarten, Teil 2

Per Setupmenü des Spiels (sofern vorhanden beziehungsweise aufrufbar) oder alternativ in der Ini- oder Config-Datei kann man versuchen, kritische 3D-Optionen von Hand abzuschalten. So können testweise Farbtiefe und Auflösung reduziert oder – falls möglich – die 3D-Beschleunigung gleich ganz deaktiviert werden. Wenn Sie mit bestimmten 3D-Funktionen wie „Triple-Buffering" experimentieren wollen, sollten Sie nicht vergessen, den Grafikkartentreiber entsprechend einzurichten (bei Nvidia-Karten beispielsweise ein Profil anlegen und dort alles auf „anwendungsgesteuert" einstellen). In Einzelfällen hilft es, die Hardwarebeschleunigung zu reduzieren („Start" – „Systemsteuerung" – „Anzeige" – „Anzeigeeinstellungen ändern" – „Erweiterte Einstellungen" – „Problembehandlung" – „Einstellungen ändern" – „Hardwarebeschleunigung"). Auch die „Aero"-Oberfläche sorgt bisweilen für Probleme und sollte testweise abgeschaltet werden.

Probleme mit aktuellen Grafikkarten, Teil 3

Eine weitere Fehlerquelle ist das Direct-Draw- bzw. Direct-3D-Rendering. Bei einigen älteren Spielen hilft es, wenn man die Direct-Draw-Grafikschnittstelle per Software emuliert und auf Hardwarebeschleunigung verzichtet. Vor allem Spiele auf Basis der Infinity-Engine (**Baldur's Gate, Icewind Dale** etc.) belohnen eine solche Maßnahme mit einem störungsfreien Spielbetrieb. Die Software-Variante kann man unter anderem mit dem „Microsoft Application Compatibility Toolkit (MACT)" erzwingen. Das kostenlose Tool ist unter http://goo.gl/vQGbV erhältlich, eine Kurzanleitung finden Sie in der linken Randspalte. Mit dem MACT lösen Sie das Problem übrigens dauer-

haft; der Fix wird dann bei jedem Start automatisch angewandt. Manchmal stürzt das Spiel wegen bestimmter Bildschirmauflösungen ab; hier (und bei Problemen mit Breitbildformaten) kann das Tool D3D Windower helfen (Download: http://goo.gl/4ncmp); es erzwingt den Fenstermodus, auch wenn das von den Entwicklern nicht vorgesehen war. Leider gibt es für das Programm keine Dokumentation und keinen Support – es handelt sich um die Arbeit eines japanischen Hobbyprogrammierers. Nach dem Start des Programms wählen Sie über das Plus-Zeichen eine Exe-Datei aus, die Sie dann mit einem Klick auf das Pfeilsymbol starten können. Damit lassen sich unter anderem Verzerrungseffekte bei **Anno 1602** beseitigen.

(User-)Mods & Fanprojekte

Gelegentlich haben Fans eines Spiele-Klassikers die Weiterentwicklung selbst in die Hand genommen; dann sind im Idealfall auch angepasste Exe-Varianten erhältlich, die einen Betrieb unter Windows 7 erlauben. Solche Fan-Modifikationen existieren unter anderem für **Industriegigant** (diese lösen aber nur einen Teil der Probleme und laufen auch nur unter 32-Bit-Varianten) oder **Wiggles**. Zur Kategorie „Usermods" gehören auch diverse Fanprojekte, die häufig dann entstehen, wenn der Entwickler den Quellcode eines älteren Spiels offenlegt. Solche Spiele können dann gratis heruntergeladen und auf dem PC installiert werden; dazu gehören einige Titel auf Basis der Doom-Engine, **Descent 1** und **2** oder **Simcity**. Letzteres ist allerdings aus rechtlichen Gründen nur unter dem Namen **Micropolis** zu finden. Einen Überblick bekannter Spiele, die in solchen Projekten am Leben gehalten werden, finden Sie im Extrakasten „Übersicht: Bekannte Open-Source-Portierungen). Manchmal werden Spiele auch regelrecht geklont und dann weiterentwickelt. Eine recht aktive Community arbeitet zum Beispiel seit Jahren an der Entwicklung von „**Open Transport Tycoon**", einer quelloffenen Variante von **Transport Tycoon**.

Spezialfälle: Dosbox

Für die meisten DOS-basierten Spiele ist „Dosbox" die beste Lösung. Diese Software emuliert einen kompletten DOS-PC, im Prinzip handelt es sich also um einen bereits vorinstallierten und fertig konfigurierten virtuellen Rechner. Besonders angenehm ist, dass man sich nicht mehr um freien Speicher oder die nervtötende Konfiguration von Autoexec.bat und Config.sys kümmern muss. Das Spiele-Kleinod wird einfach per Mausklick gestartet und läuft dann in der Regel fehlerfrei. Spiele, die voll zur Dosbox kompatibel sind, sind unter anderem **Bundesliga Manager Hattrick**, **Command & Conquer** (inkl. **Red Alert**), **Dune**, **Dungeon Keeper**, **Monkey Island 2**, **Panzer General** und viele weitere. Eine vollständige Liste hält das Dosbox-Wiki unter www.dosbox.com/wiki bereit.

Spezialfälle: Scumm VM

Für einige alte Spiele, vor allem die beliebten Lucas-Arts-Adventures, wurde Scumm VM entwickelt. Dabei handelt es sich um eine spezielle Software, die es erlaubt, Spiele-Perlen nicht nur unter Windows (7), sondern auch untervielen anderen Betriebssystemen wie Linux oder Mac OS auszuführen. Mit der Software wird es möglich, Titel wie **Maniac Mansion**, **Zak McKracken**, **King's Quest**, **Monkey Island** oder **Sam & Max** zu spielen. Über Umwege lassen sich diese sogar als „Browserspiele" einrichten. Zusätzlich stellt Scumm VM bei vielen Spielen größere Auflösungen bereit; das ist nützlich, da ältere Spiele oft nur für eine Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten (CGA-Auflösung) konzipiert wurden. Das Programm wird übrigens immer noch kontinuierlich weiterentwickelt.

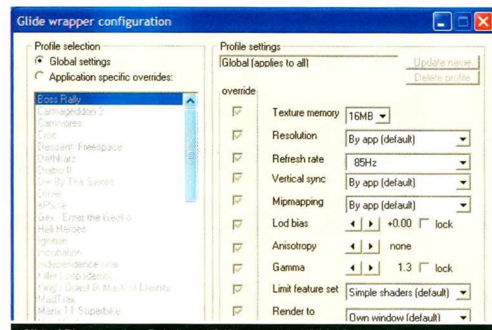
Die virtuelle Maschine: Am Anfang ist die Software

Ab Werk können 16-Bit-Programme in einer 64-Bit-Umgebung wie Windows 7 x64 gar nicht mehr gestartet werden. Hier hilft eine virtuelle Maschine – eine Art Computer im Computer – die eine eigene Umgebung zur Verfügung stellt, in der zum Beispiel Windows XP laufen kann; die alten Schätzchen funktionieren darin wieder. Um eine virtuelle Maschine zu erzeugen, brauchen Sie eine geeignete Software. Zu den bekanntesten Lösungen zählen im Heimbereich Virtual PC von Microsoft (http://goo.gl/bl58v), Vir-

Spiele und ihr Kopierschutz

Tages	Protectdisc	Securom	Starforce
Anno 1701	Boxsport Manager	Battlefield	Bet on Soldier
Codename: Panzers Cold War	Cobra 11	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Blitzkrieg
Dawn of Discovery	Darkstar One	Crysis: Warhead	Colin McRae DIRT
Gothic 3	Emergency	Die Sims	DTM 3 Race Driver
Panzers	GNTM	FIFA-Serie	GT Legends
Risen	Imperium Romanum	Need for Speed: Shift	Rise & Fall: Civilizations at War
Simon the Sorcerer 4	RTL Biathlon	Need for Speed: Undercover	Sacred
Spellforce 2	RTL Racing Team Manager	NHL-Serie	Silent Hunter 3
XIII	RTL Skispringen	Spore	Spellforce 2

Grafikschnittstelle konfigurieren: Das leider undokumentierte Tool D3D Windower hilft bei Direct-Draw-Härtefällen; es bietet auch einige Kompatibilitätsoptionen.



Glide-API verwenden: Bei älteren 3dfx- respektive Glide-Spielen kann ein Glidewrapper helfen. Links zu solchen Programmen: http://goo.gl/mmCDl.



Fanprojekte und Source-Ports sorgen dafür, dass mancher Klassiker (hier: Descent 2) auch heute noch unter Windows 7 läuft – und das sogar mit neuen Features.

Die Hardware

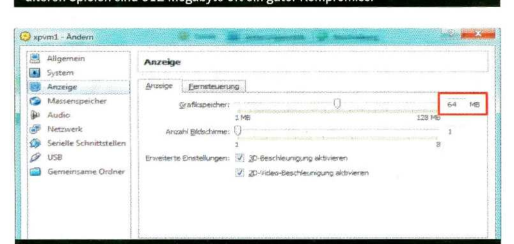
Die Virtualisierung eines kompletten Computers mit Festplatte, Arbeitsspeicher, Grafikkarte, Soundkarte und Netzwerkkarte ist für den Hostrechner Schwerstarbeit. Eine virtuelle Maschine erbringt daher auch nicht dieselbe Leistung wie der PC, auf dem sie installiert ist. Man kann von 50 bis 80 Prozent der Leistung des Hostrechners ausgehen. Zwei Prozessorkerne, besser vier, und mindestens 4 Gigabyte RAM sollten es daher auf dem Hostrechner mindestens sein.

First Boot Device [CDROM]
Second Boot Device [Hard Disk]
Third Boot Device [Disabled]
Password Check [Setup]
Limit CPUID Max. to 3 [Disabled]
No-Execute Memory Protect [Enabled]
CPU Enhanced Halt (C1E) [Enabled]
CPU Thermal Monitor 2(TM2) [Enabled]
CPU EIST Function [Enabled]
Virtualization Technology [Enabled]
Init Display First [PEG]

Nicht immer ist die Aktivierung der Hardware-Aktualisierung so selbsterklärend wie hier. Bei manchen Hauptplatinen verbirgt sich dieser Punkt unter dem Reiter „Sicherheit". Bei Mainboards mit Intel-Chipsätzen muss in der Regel außerdem „VT for Direct I/O" aktiviert werden.

Speicher
Wählen Sie die Größe des Hauptspeichers (RAM) in Megabyte, die für die virtuelle Maschine verwendet werden soll.
Die empfohlene Hauptspeichergröße beträgt **192** MB.
Größe Hauptspeicher
512 MB
4 MB
2048 MB

Auch bei virtuellen Maschinen ist Arbeitsspeicher durch nichts zu ersetzen. Bei älteren Spielen sind 512 Megabyte oft ein guter Kompromiss.



Speicher verwalten: Mehr als 16 Megabyte Videospeicher dürfen es schon sein. Es hat jedoch keinen Sinn, zu viel zu verteilen. Ein 16-Bit-Spiel wird von 128 Megabte Grafikspeicher nicht profitieren, die Einstellung belastet aber den Hostrechner.

... und der XP Mode?

Der Windows XP Mode für Windows 7 von Microsoft ist zwar grundsätzlich ebenfalls eine Virtualisierungslösung, nimmt aber eine Sonderstellung ein. Der XP Mode ist im Prinzip eine fertige virtuelle Maschine für Virtual PC, für die der User noch nicht einmal einen Lizenzschlüssel braucht. Doch Achtung: Der XP Mode steht nur Besitzern von Windows 7 Professional, Enterprise oder Ultimate zur Verfügung. Außerdem hat Microsoft, wohl zugunsten der Performance, die Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik stark eingeschränkt. Zum Spielen ist diese virtuelle Maschine ungeeignet.

tualbox von Oracle (http://goo.gl/eOqf) und Vmware Player von Vmware (http://goo.gl/ufB2). Alle diese Programme sind kostenlos und können beim Hersteller heruntergeladen werden (siehe Links). Wir werden uns in diesem Artikel im Wesentlichen auf Virtual PC und Virtualbox konzentrieren, da diese am häufigsten verwendet werden. Während Virtual PC nur Windows als Gastsystem unterstützt – und zwar offiziell ab Windows XP –, bietet Virtualbox auch die Möglichkeit, Linux oder Exoten wie OS/2 zu installieren. Die Windows-Unterstützung beginnt bei Windows 98. In Virtual PC lassen sich nur 32-Bit-Systeme betreiben, in Virtualbox dagegen auch 64-Bit-Systeme. Auch hinsichtlich der Anzahl der unterstützten Prozessoren unterscheiden sich die Programme. Virtual PC bietet nur einen Prozessor an, Virtualbox maximal vier und Vmware Player bis zu acht virtuelle Rechenkerne. Man kann jedoch nur so viele Prozessoren einstellen wie der Hostrechner selbst hat.

Virtuelle Maschine: Details

Sie können auch mehrere Virtualisierungsprogramme parallel installieren. Mehrere virtuelle Maschinen einer Software dürfen dabei auch gleichzeitig laufen, falls die Kapazitäten des Hostrechners das hergeben. Was nicht geht: zum Beispiel eine virtuelle Maschine aus Virtual PC und eine virtuelle Maschine aus Virtualbox gleichzeitig zu starten. Die Programme würden sich dann gegenseitig die benötigten Ressourcen streitig machen. Bei der Flexibilität liegt Virtualbox vorne; die Software bietet die umfangreichsten Einstellungsmöglichkeiten. Das Gegenteil ist bei Virtual PC der Fall: Hier sind die Möglichkeiten eher mager. Wer ein altes Spiel installieren möchte, wird bald entdecken, dass Virtual PC ihn stark einschränkt. Vmware Player liegt hinsichtlich der individuellen Möglichkeiten für den Spieler zwischen Virtual PC und Virtualbox.

Los geht's

Wer eine virtuelle Maschine einsetzen möchte, braucht nicht nur einen Datenträger für die Installation, sondern auch einen gültigen Lizenzschlüssel für das Betriebssystem. Im Folgenden gehen wir von virtuellen Maschinen unter Windows XP aus. Virtualbox bietet für Windows XP einen voreingestellten virtuellen Speicher von nur 192 MB RAM an. Das reicht zwar im Prinzip aus, optimal sind jedoch 512 MB Speicher.

Festplatten-Platz

Eine virtuelle Maschine besteht immer aus mindestens zwei Dateien. Die erste ist eine Konfigurationsdatei, in der die Hardware-Daten des virtuellen Computers abgelegt sind, etwa die Größe des Arbeitsspeichers oder der Speicherort der virtuellen Festplatte(n). Die zweite Datei ist eine virtuelle Festplatte, die – abhängig von der installierten Software – schnell 10 Gigabyte und größer werden kann. Dies sollte man berücksichtigen, wenn man den Speicherort der virtuellen Maschine festlegt.

Erweiterungen

Jede Virtualisierungssoftware stellt Erweiterungen für das Gastsystem bereit. Bei Microsoft heißen diese „Integrationsfeatures", bei Virtualbox „Gasterweiterungen" und bei Vmware Player „Vmware Tools". Dabei handelt es sich im Wesentlichen um spezielle Treiber, welche die Nutzung einer virtuellen Maschine erst komfortabel machen. Dazu gehört zum Beispiel die nahtlose Mausintegration. In einigen Fällen, etwa bei Virtualbox und Vmware Player, werden damit unter anderem erst die Grafikkartentreiber installiert. Diese Erweiterungen dürfen daher auf keiner virtuellen Maschine fehlen.

Virtualisierte Grafikkarte, Teil 1

Wie bereits angesprochen, liefert eine virtuelle Maschine nicht dieselbe Leistung wie der Hostrechner. Dies gilt in besonderem Maß für die Grafikkarte. Wer meint, eine Hochleistungsgrafikkarte im eigenen PC würde zwangsläufig auch mehr Leistung der virtuellen Grafikkarte bedeuten, irrt. Die Leistungsfähigkeit virtualisierter Grafikkarten hängt vom Hersteller der Virtualisierungssoftware ab. Dabei gibt es erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Programmen. Microsoft implementiert in die aktuelle Version von Virtual PC eine S3 Trio 32 mit 16 Megabyte Videospeicher. Die S3 Trio war früher eine beliebte Standard-Grafikkarte und wird unter anderem von Dosbox verwendet. Nicht

ohne Grund: Für die S3 Trio 32/64 gibt es sogar noch Treiber für Windows 3.x. Mehr muss über die Leistungsfähigkeit dieser Grafikkarte nicht gesagt werden. Spiele, die ein Minimum an Direct-X-Unterstützung benötigen, werden mit dieser Grafikkarte Probleme haben. Für 16-Bit-Windows-Spiele wie die Sierra-Adventures **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** oder **Shivers** reicht es jedoch. Wer einen Blick in die Einstellungen einer VM unter Virtual PC wirft, stellt schnell fest, dass es keine Optionen zur Grafikkarte gibt. Weder die Größe des Videospeichers noch 3D-Beschleunigung lassen sich hier konfigurieren.

Virtualisierte Grafikkarte, Teil 2

Ganz anders Virtualbox: Es bringt einen eigenen Grafikkartentreiber mit. Hier kann der Spieler nicht nur die Größe des Videospeichers zwischen 1 Megabyte und 128 Megabyte frei einstellen, sondern zusätzlich auch 3D- und 2D-Beschleunigung aktivieren. Die virtuelle Maschine greift dann auf die entsprechende Grafikbeschleunigung des Hostrechners zu. Damit sind jedoch einige Tücken verbunden. Oracle weist nicht umsonst darauf hin, dass es sich um ein experimentelles Feature handelt. Damit die 3D-Beschleunigung funktioniert, müssen die erwähnten Gasterweiterungen im abgesicherten Modus von Windows installiert werden. Es kommt zum Austausch einiger System-DLLs, was Windows im Standardmodus verhindert. Des Weiteren wird davor gewarnt, dass die Aktivierung der 3D-Beschleunigung ein Sicherheitsrisiko birgt, da der zugrunde liegende Code eines Drittanbieters nicht gegen Angriffe geschützt ist. Ob und wie gut die 3D-Beschleunigung tatsächlich funktioniert, muss jeder selbst testen. Eine Garantie, dass ein Spiel damit läuft, gibt es nicht.

Installation eines Spiels

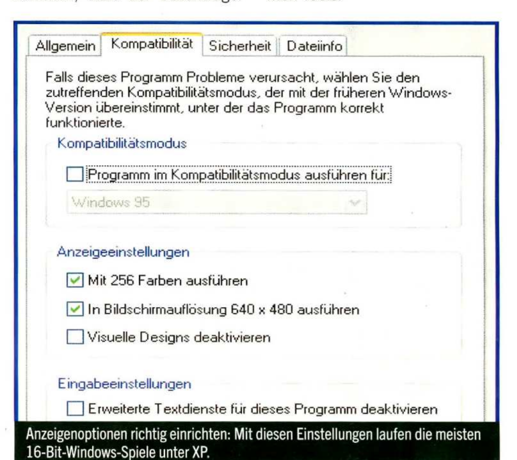
Am Beispiel des Klassikers **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** zeigen wir, wie ein altes Spiel in eine virtuelle Maschine installiert wird und welche Probleme dabei auftreten können. **Woodruff** ist ein Adventure der französischen Spielefirma Coktel Vision und wurde von Sierra vertrieben. Der schräge Humor dieses Titels ist sicher noch vielen Adventure-Liebhabern in Erinnerung. **Woodruff** ist ein 16-Bit-Windows-Programm und unter Windows 7-64-Bit nicht lauffähig. Puristen können jetzt natürlich den Staub von ihren Windows-3.1-Disketten wischen und Windows 3.1 in Dosbox installieren. Nur: Wer hat noch Windows-3.1-Disketten – und vor allem ein Diskettenlaufwerk? Wir müssen also mit Windows XP vorliebnehmen.

Spiel installieren

Die virtuelle Maschine greift standardmäßig auf das DVD-Laufwerk des Hostrechners zu. Nachdem die CD ins Laufwerk des PCs eingelegt wurde, sollte die Installationsroutine starten. Tut sie das nicht, sollten Sie die Zuordnung des virtuellen Laufwerks zum physischen Laufwerk überprüfen. Gegebenenfalls muss die Installation von Hand gestartet werden. Nicht nur Sierra hatte seinerzeit Hardware-Tests vorgesehen, um festzustellen, ob der Rechner des Spielers den Systemvoraussetzungen entspricht. Wenn eine Installationsroutine einen solchen Test anbietet, sollte man ihn tunlichst überspringen, sonst besteht die Gefahr, dass das Programm abstürzt oder sich aufhängt. Das gilt nicht nur bei virtuellen Maschinen, sondern auch, wenn man ein solches Spiel auf einem „echten" Computer installiert. Mit der Leistungsfähigkeit eines modernen Rechners können diese alten Programme nämlich nichts anfangen, die ermittelten Werte werden als unsinnig interpretiert und der PC als untauglich deklariert. Die anschließende Installation ist kurz und schmerzlos: Auf „C:" wird ein Verzeichnis namens „C:\Sierra\woodruff" erzeugt und die Startroutinen für das Spiel werden dort hineinkopiert. Doch schon unmittelbar nach der Installation droht neues Ungemach. Beim Start des Spiels erscheint der Sierra-Startbildschirm in Schwarz-Weiß, das Introvideo ist nicht zu sehen, nur der Sprecher ist zu hören. Ist die Bildschirmauflösung in einem anderen Seitenverhältnis als 4:3 eingestellt, erscheint sogar nur eine Fehlermeldung, wonach das Spiel mit 256 Farben ausgeführt werden muss. Also müssen Sie die Bildschirmauflösung auf 800 x 600 Bildpunkte und (wichtig!) die Farbtiefe auf 16 Bit heruntersetzen. Nun kommt der Kompatibilitätsmodus ins Spiel. In den Eigenschaften der ausführbaren Datei „C:\Sierra\Woodroof\woodruff.exe" setzen Sie im Reiter „Kompatibilität" einen Haken bei „Mit 256 Farben ausführen" und „In Bildschirmauflösung 640 x 480 ausführen". Und endlich läuft das Spiel so wie erwartet. Das Beispiel zeigt, dass bei wirklich alten Spielen eine virtuelle Maschine allein noch nicht ausreicht, um das Spiel zum Laufen zu bringen. Selbst innerhalb der virtuellen Maschine müssen Sie noch zum Kompatibilitätsmodus greifen.

Wenn die CD nicht will

Viele Spiele lassen sich nur starten, wenn die Original-CD im Laufwerk liegt. Es kann aber vorkommen, dass der Datenträger im Laufwerk nicht erkannt wird. **Anno 1602** ist beispielsweise dafür berüchtigt. Dann können Sie sich behelfen, indem Sie eine Iso-Datei von der CD ziehen. Dafür gibt es im Internet kostenlose Programme wie Lcisocreator von Lucersoft. Dass Sie von einer CD nur dann eine Iso-Datei erzeugen dürfen, wenn die CD nicht durch einen Kopierschutz wie Securom oder Tages geschützt ist, versteht sich von selbst. Anschließend wird die Iso-Datei in das virtuelle Laufwerk der virtuellen Maschine geladen und von dort installiert. Die Nutzung einer Iso-Datei ist übrigens nicht auf eine VM beschränkt. Um Iso-Dateien auf dem Hostrechner zu nutzen, gibt es zahlreiche Programme wie Virtual Clonedrive oder Deamon Tools.



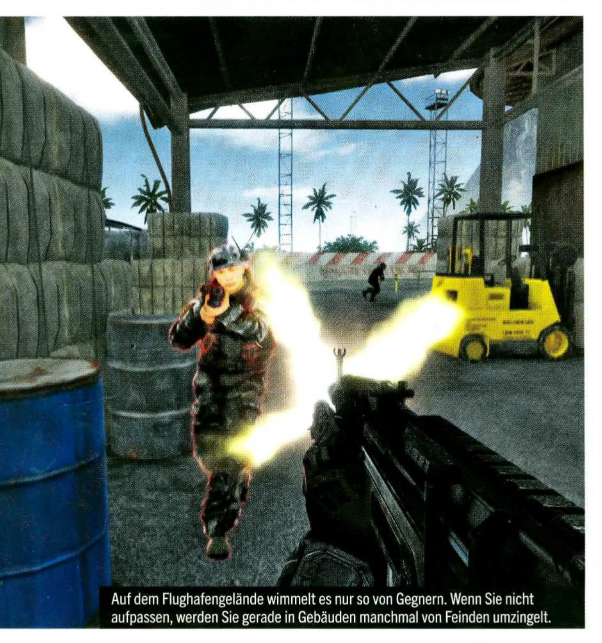
Anzeigenoptionen richtig einrichten: Mit diesen Einstellungen laufen die meisten 16-Bit-Windows-Spiele unter XP.



Woodruff and the Schnibble of Azimuth ist in der virtuellen Maschine gestartet, das Abenteuer kann beginnen.

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Auf dem Flughafengelände wimmelt es nur so von Gegnern. Wenn Sie nicht aufpassen, werden Sie gerade in Gebäuden manchmal von Feinden umzingelt.



Cryhunter 3 bietet die aus dem Hauptspiel bekannten Waffen. Den Raketenwerfer sollten Sie nicht für Infanterie verschwenden, es kommen noch Helis auf Sie zu.



Natürlich können Sie auch in der Mod in Fahrzeuge steigen und damit herumheizen. Hier fahren wir mit einem Panzer durch die Gegend und räumen etwas auf.

Crysis

Fangfrisch vom Fischer



MOD Der dritte Teil der Alienhatz von Danny Fischer spielt vor der Alieninvasion. Sie tragen den Nanosuit erstmals Probe und versuchen, hinter das Rätsel einer Uranmine zu kommen.

Mit **Cryhunter 3** veröffentlicht Danny Fischer erneut eine Fortsetzung seiner Einzelspieler-Mod für **Crysis**. Am mittlerweile dritten Teil hat er mehr als ein Jahr gearbeitet, verriet der deutsche Modder im Gespräch mit PC ACTION.

Früher war alles besser

Die Geschichte spielt sechs Jahre vor der Invasion der Aliens. Major Barnes soll einer der Ersten sein, die den Prototypen des Nanosuits auf feindlichem Boden testen. Einsatzort: Nordkorea. Einsatzziel: Videomaterial über einen angeblichen Atombunker zu besorgen, gegen den die dortige Bevölkerung demonstriert. Sie übernehmen die Rolle von Barnes, der in die Mine eindringen und Beweise für die angeblich eskalierende Situation beschaffen soll. Das klingt in Anbetracht der Leistungsfähigkeit des Nanosuits nach einem leichten Unterfangen. Allerdings zickt der Prototyp rum wie eine Frau, deren Schuhschrank abgebrannt ist. Nicht nur, dass das neue Hightech-Spielzeug alle naselang ausfällt, Sie haben es außerdem mit einer Überzahl an Koreanern zu tun. Erschwerend kommt hinzu, dass die Nordkoreaner ein C17-Flugzeug in ihre Gewalt bringen, das bei einem Gewitter vom Kurs abgekommen ist. So müssen Sie nun auch noch die Piloten befreien und die Maschine sichern, die von den Koreanern zu Spionagezwecken nach Pjöngjang gebracht werden sollte.

Technische Störung

Die Stärke der Mod liegt in der spannenden Story, die mit vielen Zwischensequenzen erzählt wird, und der taktischen Herausforderung, auch beim Ausfall des Nano-Anzuges gegen die Übermacht an Gegnern zu bestehen. **Cryhunter 3** beginnt gemächlich, steigert aber stetig den Spielspaß. Die Vertonung fällt hingegen nur befriedigend aus. Zu oft trüben Schnitzer bei Betonung und Stil die Atmosphäre. Und bei dieser Kritik schließen wir auch die kleinen Gast-Sprechrollen von zwei PC ACTION-Redakteuren nicht aus ... *Marc Brehme*

Cryhunter 3	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2–3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal bis schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.crysis-hq.com
WERTUNG	Gut

Dragon Age: Origins

Ist der Elf erst ruiniert, raubt es sich ganz ungeniert!

MOD Erforschen Sie die alten Ruinen der Elfen und machen Sie sich die Taschen voll!

Obwohl **Dragon Age 2** bereits im Händlerregal steht, erscheinen nach wie vor viele Fan-Add-ons zum Vorgänger. Auch Modder Sonmeisters Erweiterung für **Dragon Age: Origins** ist einen Blick wert. In der Mod **Ancient Elven Ruins** erforschen Sie alte Elfenruinen und handeln im Auftrag des Jägers Darden Stride. Dieser Charakter erscheint nach den Ereignissen von Lothering im Spiel und beauftragt Sie, einen Zwerg namens Thorag Cliffhang zu finden. Dieser soll sich in den alten Elfenruinen im Osten von Ferelden herumtreiben. Cliffhang selbst benötigt Ihre Hilfe, um einige Dinge aufzutreiben. Haben Sie diese besorgt, steht er auch gleich mit der nächsten Bitte bei Ihnen auf der Matte …

Tiefer und tiefer!

Je weiter Sie in die Ruinen vordringen, desto mehr Monster und auch Nichtspielercharaktere begegnen Ihnen. Ein Gespräch mit Letztgenannten lohnt sich immer und treibt die Geschichte mit interessanten Infos voran. Die Dialoge sind gut geschrieben, aber leider nicht vertont. Ein besonderes Lob verdient hingegen das abwechslungsreiche Leveldesign der Ruinen. Super! *Marc Brehme*

Ancient Elven Ruins

MODUS	Einzelspieler
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1472
WERTUNG	Sehr gut



Die Ancient Elven Ruins bergen so manches Geheimnis, Gegenstände und Schätze, etwa das Demonslayer-Schwert und eine Beschwörungsspruch-Rolle.



Je tiefer Sie in die alten Ruinen vordringen, desto mehr Gegner werden Ihnen begegnen. Auf der untersten Ebene wartet etwa diese Horde Dunkle Brut auf Sie.

Dragon Age 2

Mit scharf?

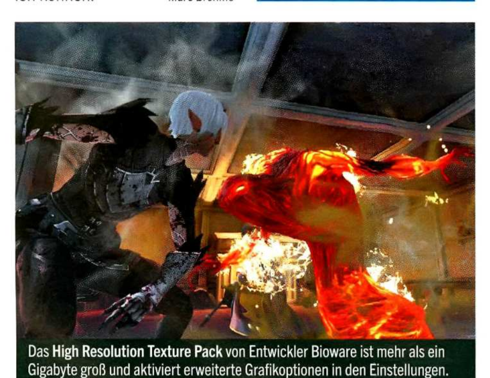


MOD Hochauflösende Texturen verhelfen **Dragon Age 2** zu neuer Pracht. Super!

Nach der Veröffentlichung von **Dragon Age 2** schob Entwickler Bioware gleich noch einen Patch mit HD-Texturen hinterher. Der Patch verbessert die Grafik von **DA2** deutlich – vor allem bei Spielern, die in Direct X 11 spielen können. *Marc Brehme*

High Resolution Texture Pack

MODUS	Grafik-Mod
SPRACHE	–
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age 2
WEBSITE	http://social.bioware.com/page/da2-patches
WERTUNG	Sehr gut



Das **High Resolution Texture Pack** von Entwickler Bioware ist mehr als ein Gigabyte groß und aktiviert erweiterte Grafikoptionen in den Einstellungen.

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.



Die Legende lebt! Diese Datei befindet sich auf der DVD.



Diese Datei müssen Sie herunterladen.



Nach dem Besuch des Marktes im beschaulichen Ort Althaven kehren Ihre Helden gemeinsam in der Schenke des Ortes ein.



Im mysteriösen Fluchhain gehen seltsame Dinge vor. Als Sie den Wald erforschen, werden Sie angegriffen. Und im Fluchhain sind selbst Hasen gefährliche Monster.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Der Zwerg ruft!



MOD Die in der **NWN 2**-Community äußerst beliebte Zwergen-Saga geht weiter. In der zweiten Hälfte von Teil 3 klären Sie das Verschwinden des Wissenshüters.

Vor etwa einem Jahr erschien der erste Teil des dritten Kapitels von **Der Fluch der Zwerge** und begeisterte die Community. Nun hat Modder Gradus (Feline Fuelled Games) auch Teil 2 des dritten Kapitels veröffentlicht. Die Fortsetzung des beliebten Fan-Add-ons für **Neverwinter Nights 2** ist wieder sehr gut gelungen und räumt eine glatte Empfehlung ab.

Heimaturlaub

Zu Beginn des neuen Kapitels landen Sie in Ihrer alten Heimat Althaven und sollen dort herausfinden, was es mit dem geheimnisvollen Verschwinden eines der Hüter des alten Wissens auf sich hat. Ihre Heimatstadt hat sich stark verändert. Der einst so lauschige, kleine Hafen ist zu einem großen Handelsplatz geworden und die Straßen sind nachts nicht mehr sicher. Ein Meuchelmörder treibt sich mit seinen Kumpanen in der Gegend herum und mehrere Banden von Wegelagerern legen Hinterhalte und lauern unbescholtenen Reisenden auf. Einige Kinder und zwei junge Frauen verschwanden spurlos und auch Riegam Mibalas, der Hofmagier des Adelsrates, wurde seit Tagen nicht mehr gesehen. Ihr Job ist es, dafür zu sorgen, dass in dieser einst so friedlichen Gegend wieder Recht und Ordnung einkehren.

Bunte Vielfalt

Neben all diesen Quests bietet **DFdZ 3.2** auch viele witzige Möglichkeiten, sich den virtuellen Tag zu vertreiben. Nehmen Sie doch mal an einem Faustkampfturnier im Untergeschoss einer Hafenkneipe teil oder kaufen Sie sich ein kleines Häuschen im Hafen und richten Sie es nach Ihrem Geschmack ein. Oder geben Sie Ihrer Ausrüstung bei einem Graveur im Hafenviertel eine persönliche Note – oder schmieden Sie zur Entspannung das Zeug gleich selbst: in der Schmiede in Althaven oder auf dem Gutshof des Adelsrates. Die sehr gut gelungene Modifikation strotzt nur so vor Aufgaben für den Spieler, was auch die lange Spielzeit erklärt. Einziger Wermutstropfen: Das Modul ist nicht vertont; Sie müssen die 210.000 Wörter der Gespräche schon lesen.

Freundliche Übernahme

Das Modul wird mit dem Charakter weitergeführt, mit dem Sie das erste Kapitel des dritten Teils beendet haben. Es ist nicht möglich, mit einem neuen Charakter weiterzuspielen. Sie müssen also zunächst Teil 1, dann Teil 2 und dann Teil 3.1 bis zum Ende bei dem Portal im Obergeschoss des Gästehauses bei Odurs Handelsposten absolviert haben.

Marc Brehme

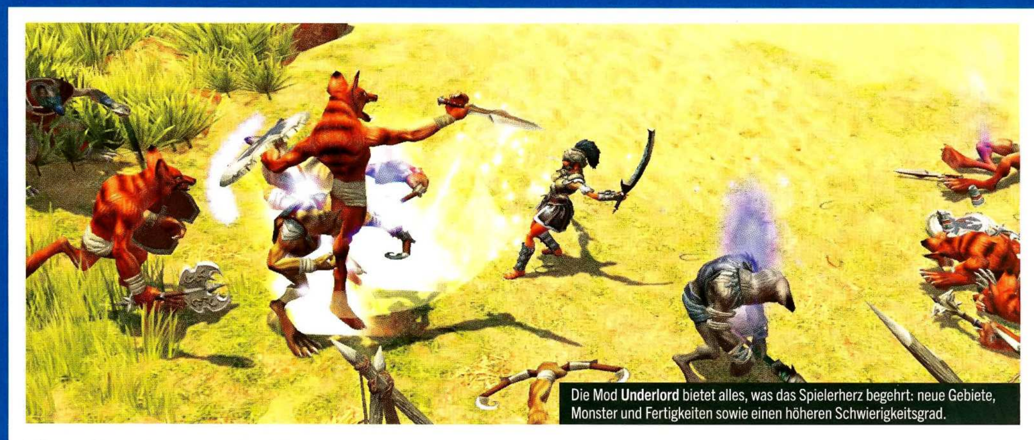
Der Fluch der Zwerge 3.2	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	12 bis 16 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	NWN 2: Mask of the Betrayer
WEBSITE	www.felinefuelledgames.de
WERTUNG	Sehr gut



Sogar auf dem Schiff geht es hoch her. Nachdem Sie den Eingang gefunden haben, werden Ihre Partymitglieder unter Deck in einen Kampf verwickelt.



Ein Friedhof ohne Untote ist wie eine Frau ohne Brüste. Geht ja mal gar nicht! Also kämpfen Sie auch in der Mod auf dem Gottesacker gegen böse Kreaturen.



Die Mod **Underlord** bietet alles, was das Spielerherz begehrt: neue Gebiete, Monster und Fertigkeiten sowie einen höheren Schwierigkeitsgrad.

Titan Quest: Immortal Throne

Stadt, Land, Boss



MOD Höherer Schwierigkeitsgrad, Änderungen am Balancing, neue Fertigkeiten, Monster und Gebiete. Diese geniale Mod krempelt das **Titan Quest**-Add-on **Immortal Throne** total um.

Hades, der Gott der Unterwelt, ist ein finsterer Geselle und der Endgegner des **Titan Quest**-Add-ons **Immortal Throne**. Natürlich ist der Herr der Unterwelt auch für Geübte ein respektabler Gegner, was die Erweiterung des Action-Rollenspiels zu einem spannenden Erlebnis macht. Doch geht es denn auch noch einen Tick spannender? Mod-Entwickler Munder Bunny beantwortet diese Frage mit einem eindeutigen „Ja!".

Kräftig aufgebohrt

Seine Mod **Underlord** überarbeitet das Add-on **Immortal Throne** und erweitert es immens. Jeder, der es schon einmal gespielt hat und nun die Mod ausprobiert, wird sich über vieles wundern und gleichzeitig feststellen, dass der Modder eine fast komplett neue Spielerfahrung erschaffen hat. Einerseits wurde der Schwierigkeitsgrad deutlich erhöht, was auch dazu führt, dass Sie nun bis auf Stufe 85 aufsteigen dürfen. Andererseits führen die vielen Änderungen am Balancing des Spiels wie neue Werte für Waffen, Erfahrungspunkte, Tränke, Rezepte, Bossgegner und Relikte zu einem neuen und frischen Spielerlebnis. Munder Bunny fügte außerdem einige geheime Gebiete ein, in denen Sie sich noch gefährlicheren Monstern stellen, darunter auch Gegnertypen, denen Sie so bisher noch nie in **Titan Quest** begegnet sind.

Werde neuer Meister!

Ein weiteres Highlight der fantastischen Mod sind die überarbeiteten Meisterschaften. Der Modder erweiterte dieses Talentsystem und verpasste ihm ein völlig neues Balancing. So dürfen Sie sich etwa über 24 neue Fertigkeiten freuen. Dies ist jedoch noch lange nicht alles. Die vielen weiteren kleinen und größeren Änderungen führen dazu, dass Sie **Titan Quest: Immortal Throne** mit Sicherheit frisch und neu erleben werden. Somit lohnt es sich auch für Veteranen, das Add-on noch einmal hervorzukramen und den Kampf gegen den finsteren Hades zum wiederholten Male aufzunehmen. Alle, die die Erweiterung noch nicht kennen, werden jedoch kaum merken, welche Orte neu sind – und dies ist ein großes Kompliment an den Modder. Die neuen Gebiete fügen sich nämlich nahtlos in das Geschehen ein und fühlen sich an, als hätten sie schon immer dort hingehört. Und wenn Sie beim Spielen vergessen, dass es sich um eine Mod handelt, muss sie einfach gut sein, oder?

Andreas Bertits

Underlord

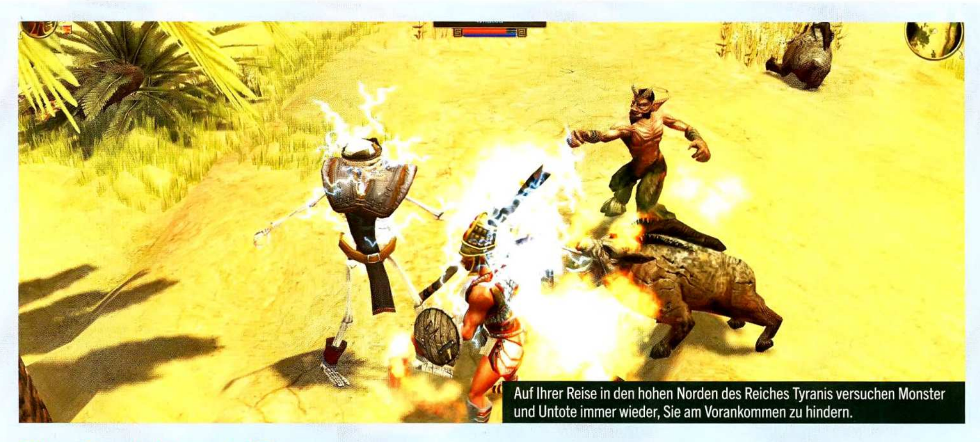
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 18 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Hoch
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Titan Quest: Immortal Throne
WEBSITE	www.titanquest.net/tq-forum/forums/72-Underlord
WERTUNG	Sehr gut



Hin und wieder treffen Sie in der Mod auch auf gefährliche Bossgegner. Scarabaeus, der König der Wüste, ist ein besonders harter Feind.



Underlord ist sehr stimmungsvoll. Wenn Sie bei Nacht gegen Untote wie Zombies und Skelette kämpfen, schafft das eine besonders schaurige Atmosphäre.


Auf Ihrer Reise in den hohen Norden des Reiches Tyranis versuchen Monster und Untote immer wieder, Sie am Vorankommen zu hindern.

Titan Quest: Immortal Throne

Blutige Götterspeise



MOD **Frozen World** ist eine umfangreiche Modifikation des Hauptspiels **Titan Quest: Immortal Throne**, die Sie in eine neu erstellte Welt versetzt, in der Sie einen Gott bekämpfen.

Das Fantasy-Land Tyranis befindet sich in großer Gefahr! Der finstere Zahr will das gesamte Reich unterjochen. Um den Menschen zu helfen, erweckt der Gott Surdeaph einen Helden aus längst vergangenen Zeiten wieder zum Leben: Sie! Schon einmal mussten Sie gegen Zahr antreten, konnten ihn jedoch nur verbannen. Jetzt heißt es: Das Böse muss ein für alle Mal vernichtet werden!

Einfach riesig

Die Mod **Frozen World** des T.S.C. Modding Studios umfasst eine gigantische Welt, in der Sie sich von Süden nach Norden kämpfen. Denn hoch oben im ewigen Eis thront Zahr und wartet auf Sie. Wenn Sie es schaffen, zum Bösewicht zu gelangen, stellt sich Ihnen eine für Helden essenzielle Frage. Diese lautet jedoch nicht „Wie besiege ich den Kerl?", sondern „Was, wenn er gar nicht der eigentliche Bösewicht ist?". Um dies herauszufinden, müssen Sie sich zahlreichen Abenteuern stellen, Monstern gegenübertreten und Missionen erledigen. Und davon gibt es im Reich Tyranis mehr als genug.

Mann, ist das dick, Mann!

Frozen World ist eine beeindruckende Modifikation, die vom Umfang her dem Hauptspiel in nichts nachsteht. Die liebevoll designte Welt wartet mit vielen geheimen Orten auf, an denen Sie bessere Ausrüstung oder sogar versteckte Aufträge finden. Auch das Meisterschaften-System wurde überarbeitet und bietet neue Fertigkeiten wie Vampirismus. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an, jedoch ist **Frozen World** darauf ausgelegt, dass Sie mit einem neuen Helden bei null anfangen. Das sollten Sie auch tun, denn wenn Sie sich auf das komplett deutsche Abenteuer einlassen, haben Sie tagelang Spaß in einer spannenden Welt voller actionreicher Kämpfe.

Kräftig aufgebohrt

Am Spielprinzip und am Balancing hat das T.S.C. Modding Studio nichts verändert. Nach wie vor kommt das aus **Diablo** bekannte Action-Rollenspiel-Prinzip zum Tragen, in dem Sie mit schnellen Mausklicks gegen Armeen von Monstern kämpfen. Das macht auch in **Frozen World** großen Spaß – erst recht in der neuen Welt mit vielen interessanten Missionen. *Andreas Bertits*

Frozen World	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 25 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Titan Quest: Immortal Throne
WEBSITE	www.moddb.com/mods/titan-quest-frozen world
WERTUNG	Sehr gut


In der Mod **Frozen World** sind Sie nicht nur an der Oberfläche, sondern auch unter Tage unterwegs. Dort erforschen Sie Höhlen und alte Grabmäler.


Ohne gute Gegenstände wie starke Waffen oder schwere Rüstungen werden Sie schnell Opfer der vielen Kreaturen, die im Spiel auf Sie lauern.


An einer Hängebrücke wird der Held von einer Horde garstiger Spinnen und Geier attackiert.

Titan Quest: Immortal Throne

Das Märchen von Frau Hölle



MOD Von wegen Klappe zu, Affe tot! Die einst besiegte Dämonenlady Lilith ist wiederauferstanden und droht, ein Fantasyreich ins Dunkel zu stürzen, wenn Sie ihr nicht entgegentreten.

Vor 430 Jahren endete der Krieg gegen die Dämonen der Dunkelheit und die Armeen der „Großen Tilgung" gingen siegreich daraus hervor. Die finstere Dämonenlady Lilith konnte besiegt werden und ihre Überreste wurden in den Berg der Ordnung gebracht. Doch der Mensch Sartena-Bomi öffnete im Berg das Gewölbe der Ewigkeit und erlaubte es Lilith dadurch zu fliehen. Seitdem wuchs die Macht der Dämonenlady bis zu jener Nacht, als sie ihren Legionen des Todes den Angriffsbefehl gab!

Lass dir befehlen!

Die Mod **Lilith: The Will of the Demon** versetzt Sie in die Welt Jalavia. Sie sind ein Soldat, der während der Schlachten gegen die dämonischen Horden von seiner Truppe getrennt wurde und sich nun auf den Rückweg zu seinen Kameraden macht. Sie reisen durch eine gigantische und wunderschön designte Welt, durch mysteriöse Wälder, hoch in die Berge und tief in finstere Höhlen und Gewölbe. Dabei treffen Sie nicht nur auf die aus dem Hauptspiel bekannten Monster, sondern auch auf neue Kreaturen. Ein weiterer großer Pluspunkt der Mod sind die neuen Meisterschaften mit neuen Fertigkeiten, die Ihnen auch noch nie gesehene Eigenschaften und Angriffsarten bescheren. Unterwegs treffen Sie zudem auf mehr als 45 Nichtspieler-Charaktere, die Aufträge für Sie haben. Die Dialoge sind dabei komplett in Deutsch.

Versionsvielfalt

Auf unserer Heft-DVD finden Sie die Version von **Lilith: The Will of the Demon** für das **Titan Quest**-Add-on **Immortal Throne**. Natürlich gibt es auch eine Version der Mod nur für das Hauptspiel **Titan Quest**, die Sie unter http://titanquest.4fansites.de/download,1090,Lilith.html herunterladen können. *Andreas Bertits*

Lilith: The Will of the Demon

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 20 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Titan Quest: Immortal Throne
WEBSITE	http://titanquest.4fansites.de
WERTUNG	Sehr gut


Welamas, der Schatten unter Schatten, erwartet Sie als Bossgegner am Ende einer verwinkelten Höhle und verlangt Ihnen im Kampf alles ab.


Auf einem idyllischen Bergpfad bekommt es der Held mit einer Horde Zombies und Aasfressern zu tun. Jetzt müssen Sie Ihre Fertigkeiten taktisch klug einsetzen.

Titan Quest

Befreiung aus der Sagenhaft

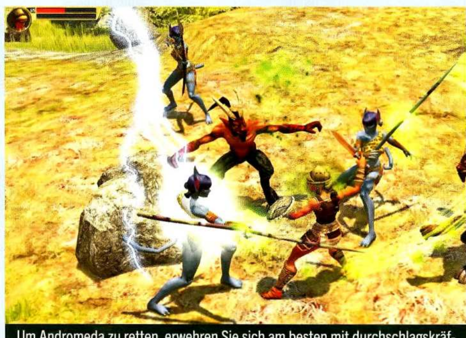
MOD Lassen Sie nicht zu, dass eine holde Maid geopfert wird, und retten Sie die Schnitte!

Die **Titan Quest**-Modifikation **Andromeda's Sacrifice** basiert auf der griechischen Mythologie und erzählt die Geschichte um Perseus und Andromeda. Die schöne Andromeda soll einem Seeungeheuer geopfert werden, da ihre Mutter Kassiopeia damit geprahlt hatte, dass ihre Tochter schöner sei als die des Meeresgottes Poseidon. In der Sage schwingt sich Held und Halbgott Perseus auf sein Ross und rettet die holde Maid. In der Mod dürfen Sie sich einen eigenen Helden erschaffen, der Andromedas Tod zu verhindern versucht. Die Mod **Andromeda's Sacrifice** führt Sie in ein völlig neues Gebiet, in dem Sie sich vorankämpfen, um Ihr Ziel zu erreichen. Dabei treffen Sie nicht nur auf zahlreiche Monster, gegen die Sie kämpfen müssen, sondern auch Nichtspieler-Charaktere benötigen hier und da Ihre Hilfe. Der Schwierigkeitsgrad der Mod ist recht happig, da Sie von Beginn an auf sehr viele Feinde treffen. Es empfiehlt sich daher, einen Helden zu nutzen, der sich bereits in gehobeneren Level-Regionen befindet und sowohl mit Schwert und Axt als auch mit vielen Zaubersprüchen agieren kann.

Landschaftsbau

Die Gebiete, die Sie in der Mod bereisen, sind komplett neu erstellt, erinnern aber natürlich an die Orte aus dem Hauptspiel. Das tut der Atmosphäre, die wie in **Titan Quest** üblich sehr dicht ist, jedoch keinen Abbruch. Die vielen Kämpfe stellen eine ordentliche Herausforderung dar und die zahlreichen Items, die Sie unterwegs finden, verbessern Ihren Helden. Der Umfang der Mod variiert je nach Stärke Ihres Helden, denn je schwachbrüstiger der Recke ist, desto länger werden Sie benötigen, um Andromeda zu retten. Egal wie lange Sie brauchen, es wird ein spannendes und unvergessliches Abenteuer in der griechischen Sagenwelt werden. *Andreas Bertits*

Andromeda's Sacrifice	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Titan Quest
WEBSITE	http://titanquestvault.ign.com
WERTUNG	Sehr gut



Um Andromeda zu retten, erwehren Sie sich am besten mit durchschlagskräftigen Zaubersprüchen, wie hier einem Blitz, der zahlreichen Gegner.

Titan Quest

Endlich mit Teutonspur

MOD Deutsche Sprache, schöne Sprache. Überzeugen Sie **Titan Quest** davon. Geht ganz einfach!

Wohl dem, der der englischen Sprache mächtig ist. Denn derjenige kann das Action-Rollenspiel **Titan Quest** genießen, ohne sich ständig den Kopf kratzen zu müssen, weil er einige englische Begriffe nicht versteht. Dumm, wenn man in der Schule nicht so gut aufgepasst hat und in Englisch ähnliche Qualitäten aufweist wie Guido W. Doch es gibt Abhilfe, denn mit dem deutschen Sprachpaket für **Titan Quest** ertönen die Dialoge nun in der hierzulande üblichen Sprache – und das hört sich gar nicht mal übel an.

Ich habe gesprochen!

Dass deutsche Sprachausgabe nicht immer lustlos erscheinen muss, beweist der Sprachpatch. Schon im Intro lauschen Sie motivierten Sprechern, die eine gelungene Atmosphäre erschaffen. Dies setzt sich auch im eigentlichen Spiel fort. Allen Dialogen, die auch in der englischen Version vertont waren, lauschen Sie nun auf Deutsch. Die Sprecher machen dabei einen recht guten Eindruck, sodass keiner fürchten muss, die Atmosphäre der englischsprachigen Version des Action-Rollenspiels wäre besser. Wenn Sie also lieber komplett auf Deutsch spielen und sich über die fehlende deutsche Sprachausgabe in **Titan Quest** geärgert haben, installieren Sie den deutschen Sprachpatch. Damit beugen Sie Verständnisproblemen vor und müssen nicht im Wörterbuch herumsuchen.

Laber, Sack!

Die Sprecher wurden mit Bedacht gewählt und passen größtenteils auch auf die ihnen zugewiesenen Rollen. Krieger hören sich stark an, Händler gerissen und Bauern, deren Tiere gerade von Satyren gerissen werden, nimmt man die Angst in der Stimme auch tatsächlich ab. Es muss also niemand befürchten, auf einen weinerlichen Soldaten zu treffen oder Bösewichten mit Piepsstimmen zu begegnen. Hier hat Publisher THQ ganze Arbeit geleistet. *Andreas Bertits*

Deutscher Sprachpatch	
MODUS	–
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Titan Quest
WEBSITE	http://bit.ly/fKGHK6
WERTUNG	Sehr gut



Wenn Sie den deutschen Sprachpatch aufspielen, ist nicht nur das Intro (Bild) deutsch vertont, sondern auch NPCs und Händler in Städten und Dörfern.

TOP 10

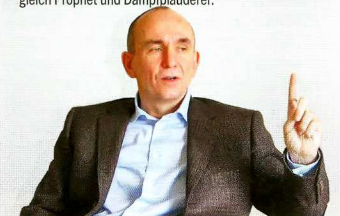
Ein neuer Monat, eine neue Top-Liste: Viel Spaß mit unseren zehn krassesten Verschiebungen!

10 DIE DRAMATISCHSTE VERSCHIEBUNG: HALF-LIFE 2

Rückblickend stinkt die gut dreijährige Entwicklungszeit gegen Verschiebungsmonster wie **Stalker**, **Prey** und **Doom 3** ziemlich ab. Damals erschien sie uns aber wie eine Ewigkeit, weshalb Valve durch die zahlreichen Verschiebungen dieses Titels seinen Ruf als „When it's done"-Firma zementierte. Zur Tragödie wurde das Ganze beinahe, als eine weit fortgeschrittene Version gut ein Jahr vor dem Release ins Internet gelangte. Sogar das FBI jagte die verantwortlichen Datendiebe, während die Spielergemeinde sich in Verschwörungstheorien erging. Dazu gehörte auch das Gerücht, dass das Spiel schon lange fertig gewesen sei und nur wegen der Steam-Unterstützung immer wieder verschoben wurde. Sie sehen schon, Drama pur!

9 DIE PENETRANTESTE VERSCHIEBUNG: BLACK & WHITE

Black & White befand sich zwar „nur" drei bis vier Jahre in Entwicklung, wurde während dieser Zeit aber derart oft verschoben, dass es schon an Penetranz grenzte. Wer das fertige Spiel außerdem mit den zuvor gemachten Versprechen vergleicht, der kommt zu dem Schluss: Hier wurde in penetranter Regelmäßigkeit das Blaue vom Himmel heruntergelogen. Dennoch müssen wir gestehen: Wir mögen ihn halt doch, den Molyneuxens Peter. Er nimmt den Mund zwar gern etwas voll und verschiebt seine Spiele mit Fleiß, aber letztendlich ist er halt doch einer von den Guten. Ein kreativer Chaot, zugleich Prophet und Dampfplauderer.



8 DIE SYMPATISCHSTE VERSCHIEBUNG: PORTAL 2

Diese Valveianer sind schon ein Volk für sich. Wir lieben sie für ihre großartigen Ego-Shooter, aber Pünktlichkeit gehört definitiv nicht zu ihren Stärken. Das geht sogar so weit, dass Fans die sogenannte „Valve Time" entwickelt haben. Diese bezeichnet die Differenz zwischen den Zeiteisen in Valves Büro und der regulären Erden-Chronologie. Als **Portal 2** nun wieder verschoben wurde – erst von Weihnachten 2010 auf Februar 2011 und dann auf den 22. April 2011–, da entschuldigte sich Valve nicht etwa, sondern ließ sich feiern. Für die kürzeste Verschiebung der Firmengeschichte. Mit zwei vor Selbstironie nur so triefenden Pressemitteilungen gelang Valve so die sicherlich sympathischste Verschiebung aller Zeiten.



7 DIE NERVIGSTE VERSCHIEBUNG: BAPHOMETS FLUCH 3



Hoppla, was hat das denn hier zu suchen? **Der schlafende Drache** erschien doch ziemlich pünktlich? Richtig, aber als eines der ersten 3D-Adventures konnte das dritte **Baphomets Fluch** noch nicht so recht mit seiner frisch entdeckten Dimension umgehen. Das einzige funktionierende Rätselprinzip, das den Entwicklern einfiel, war: Schieberätsel. Wo andere Firmen ihre Spiele verschieben, brachte uns Serienvater Charles Cecil also dazu, Kisten zu verschieben. Immer und immer wieder. Ätzend!

6 DIE GROSSMÄULIGSTE VERSCHIEBUNG: DAIKATANA

John Romero hatte durch seine Arbeit an mehreren indizierten Kult-Shootern den Status eines Rockstars inne. 1997 trat er schließlich mit einem aberwitzigen Konzept an die Öffentlichkeit. Der Shooter **Daikatana** sollte sich über vier Zeitepochen erspannen, 25 Waffen und 64 verschiedene Monster in 24 Levels liefern. Ein Mammutwerk. Und es sollte binnen sieben Monaten erscheinen. Dieser Zeitraum war so absurd, dass unser Releasetermin-Frosch direkt von der Leiter fiel. Natürlich verschob sich das Projekt mehrmals und erschien schließlich mit drei Jahren Verspätung. Noch vollmundiger als Romeros Ankündigungen war jedoch eine Werbekampagne zum Spiel mit dem Slogan „John Romero's about to make you his bitch." Statt für Nutten bezahlte Mister Romero dann allerdings für den Megaflop **Daikatana** – mit seinem Job.

JOHN ROMERO'S ABOUT TO MAKE YOU HIS BITCH.



DIE GEMEINSTE VERSCHIEBUNG: ALAN WAKE

5



Sieben Jahre dauerte die Entwicklung dieses Gruselabenteuers und wann immer uns Entwickler Remedy vielversprechendes Material zeigte, folgte kurz darauf eine Verschiebung des Veröffentlichungstermins. Ein bisschen fies war es da schon, als die Finnen uns mit einem Open-World-Horrorspektakel ganz wuschig machten, uns ein **Twin Peaks** trifft **GTA** versprachen – dieses Wunderwerk aber nie lieferten. Die echte Gemeinheit folgte jedoch später. Nachdem die Entwickler jahrelang ausschließlich die PC-Version gezeigt hatten, gab Publisher Microsoft 2009 plötzlich bekannt: **Alan Wake** erscheint exklusiv für Xbox 360. Im August 2009 kam dann die Meldung, das Spiel sei bis auf ein bisschen Bug-Fixing fertig. Es folgten Verschiebungen im Wochentakt und schließlich die Veröffentlichung für Xbox am 14. Mai 2010. Für PC leider bis heute nicht.

DIE MEISTE VERSCHIEBUNG: BEJEWELED

4

Sie haben sich sicher bei Platz 7 schon gedacht: „Diese gewieften Typen von der PCA! Da legen sie das Wort Verschiebung bewusst anders aus, um eine eigentlich simple Top-10-Liste aufzulockern. Brillant! Und dazu noch diese lustigen Bilder und Kommentare – ich schmeiß mich weg!" Jap, ganz recht. Freut uns, dass es Ihnen gefällt. In den **Bejeweled**-Spielen schieben wir übrigens tonnenweise Edelsteine durch die Gegend. Eine regelrechte Massenverschiebung. Muhaha! Die Witze über Waffenschieber (**GTA 4**) sparen wir uns jetzt aber. Versprochen.



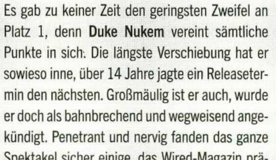
DIE HEFTIGSTE VERSCHIEBUNG: BLIZZARD

3

„Moment mal, Blizzard ist doch ein Publisher?" Ganz recht. Allerdings möchte die kalifornische Edelschmiede wohl gerne in unserer Top-Liste aufs Treppchen. **Warcraft 3** und **WoW** waren mit entspannten vier bis fünf Jahren verschiebungsgeplagter Entwicklungszeit nur die Aufwärmübung. **Starcraft: Ghost** und **Warcraft Adventures** werten wir als Fehlwürfe, wurden die beiden doch nach langwierigen Terminänderungen komplett gestrichen. **Diablo 3** befindet sich aber auf einem besseren Weg zur Medaille – und aktuell im zehnten Jahr der Entwicklung. **Starcraft 2** schlägt jedoch dem Fass den Boden aus. **Wings of Liberty** benötigte satte sieben Jahre – und stellt gerade mal ein Drittel des Projekts dar. Rechnen Sie das mal hoch! Insgesamt 21 Jahre Entwicklungszeit voller Verschiebungen für das Gesamtprodukt **Starcraft 2** – rekordverdächtig! Aber leider nur Zukunftsmusik. [Anm. der Chefred.: Was hat denn dieser Shrek-Verschnitt mit Blizzard zu tun?]



2



DIE ZWEITLÄNGSTE VERSCHIEBUNG: PREY

Auch die Silbermedaille dieser Liste geht an die Texaner von 3D Realms. Ab 1995 wurde satte elf Jahre lang an der Alienhatz **Prey** gewerkelt und ständige technische Probleme sowie ein munter kreiselndes Personalkarussel legten das Projekt mehrmals auf Eis. Die Wende kam erst 2001, als 3D Realms die id Tech 4-Engine lizenzierte und die Arbeiten an die Human Head Studios abgab. Selbst dann dauerte es jedoch noch quälende fünf Jahre bis zur Veröffentlichung des großartigen Shooters im Jahr 2006.

DIE ULTIMATIVE VERSCHIEBUNG: DUKE NUKEM FOREVER

1

Es gab zu keiner Zeit den geringsten Zweifel an Platz 1, denn **Duke Nukem** vereint sämtliche Punkte in sich. Die längste Verschiebung hat er sowieso inne, über 14 Jahre jagte ein Releasetermin den nächsten. Großmäulig ist er auch, wurde er doch als bahnbrechend und wegweisend angekündigt. Penetrant und nervig fanden das ganze Spektakel sicher einige, das Wired-Magazin prämierte den Duke nach sieben Vaporware-Awards sogar zwei Mal mit einem Lifetime-Achievement – aus Mitleid und um nie wieder über ihn schreiben zu müssen. Klappte beide Male nicht. Gemein und heftig wurde es 2009, als Entwickler 3D Realms unter der Last von Dukes Ego Pleite ging. Tränen flossen, die Presse kannte wochenlang kein anderes Thema – Drama, Baby! Dann die Rückkehr dank Gearbox und der finale Releasetermin 6. Mai 2011. Gefolgt vom noch finaleren Termin am 10. Juni, diesmal witzig und selbstironisch verschoben von Randy Pitchford. Das Verblüffende dabei: Der ultimativen Verschiebung folgt womöglich das ultimative Actionspiel!



LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen ..."

Kolumne von Papa Krauß

Oder: Wie mir die Kausalität aufzeigte, was in der Koop-Spielewelt schiefläuft.

Wer klaut, muss ins Gefängnis, wer Doktorarbeiten kopiert, darf nicht mehr mit Bundes-Angie abhängen, und wer unvorsichtig pimpert, muss sich später auch um das Balg kümmern. Ursache und Wirkung – so funktioniert nun mal das Leben. Mir hat die Kausalitätskette zum Glück noch kein Gefängnis und zum noch größeren Glück kein Date mit der Bundes-Angie eingebrockt, mich dafür aber mit Nachwuchs „gesegnet". Und so ein Minimensch kommt mittlerweile – einer emanzipierten Regierung sei Dank – mit einem Elternzeitpaket als kostenlosem Bonusinhalt. Deshalb sitze ich, während Sie das hier lesen, nicht in entspannter Büroatmosphäre an meinem Schreibtisch, sondern in meinem von Geschrei, Chaos und für die Außenbänder tödlichem Plastikspielkram erfüllten Zuhause. Aber ich buhle hier nicht um Mitleid (auch wenn ich das angesichts der Scheiße, die ich ihn den letzten Monaten gesehen habe, locker verdient hätte), mir geht es um etwas anderes, das mir beim gemeinsamen Spielen mit meiner Fleisch gewordenen Altersversorgung aufgefallen ist: Koop-Videospiele sind für das kooperative Spiel im Prinzip völlig ungeeignet. Klar, in der Idealvorstellung der Spieleentwickler funktionieren die Koop-Konzepte bestens, aber da sind ja auch alle Spieler gleich – sie haben gleiche Interessen, dasselbe Alter und vor allem identische Fertigkeiten und Talente. Wie anders sollte ich mir sonst erklären, dass bei der Wahl, ob ich in einem Koop-Spiel zu Charakter A oder Charakter B greife, meist nur von Belang ist, ob B Brüste und einen Hintern hat, auf den es sich von A aus zu starren lohnt?

Ich war natürlich so frei, mir Gedanken zu machen, wie man Spiele kaufenden Papas mit Kindern diesseits der **Gears of Wars 3**-Altersgrenze das Geld aus den Taschen ziehen könnte (liebe Entwickler, Dankesschreiben und Geldgeschenke werden gerne angenommen): Für Rennspiele würde ich mir zum Beispiel einen Beifahrermodus wünschen, bei dem der zweite Spieler nebendran sitzt und aus dem Fenster schaut. Gut, er könnte vielleicht auch auf Tastendruck im Handschuhfach wühlen, den Radiosender verstellen oder irritierende Richtungsanweisungen geben – möglicherweise sogar von einem Kindersitz aus. Denkbare Herausforderungen wären dabei das möglichst unfallfreie Ausfalten einer Straßenkarte oder das Balancieren von Heißgetränken, ohne jemanden zu verbrühen. Noch nicht überzeugt? Na gut, dann eben Fußball. Während sich einer der Spieler ganz kinderfreundlich und gewaltfrei mit dem Leder auf dem Rasen vergnügt, kann der andere doch genauso gut von außerhalb des Platzes zum Spielsieg beitragen. Als Trainer mit lustigen Zwischenrufen etwa. Oder als potenzieller Ersatzspieler, der sich ganz **Decathlon**-mäßig 90 Minuten lang warmläuft. Oder noch besser: Spieler 2 schlüpft in die Rolle eines Hooligans, der sich erst an den Sicherheitskräften vorbei ins Stadion schleichen muss und dann seinen Verein unterstützt, indem er dem gegerischen Fanblock das Prinzip des Faustrechts veranschaulicht. DAS wären großartige Koop-Konzepte!

Kurz vor Beendigung meiner Recherchen zu diesem Thema fiel mir dann doch noch ein Spiel in die Hände, das einen kooperativen Modus enthält, der eben nicht alle Spieler in gleicher Weise fordert: **Lips** für die Xbox 360. Statt wild grölend das Mikrofon zu schwingen, kann dort ein zusätzlicher Spieler per Gamepad das Publikum zu Jubelschreien oder Spontanapplaus veranlassen. Eigentlich eine tolle Idee, ob es meinem Johnny-Cash-verwöhnten Pampersrocker allerdings gut bekommt, wenn ich ihn mit den Weichspül-Popcharts der letzten Jahre vollkrakeele ... na ja, ich weiß nicht.



Und das geschah vergangenen Monat ...

Heinrich & Famous

Als ich vor Kurzem die Ausgabe 03/11 las, traute ich meinen Augen nicht, denn auf Seite 82/83 präsentiert ihr doch tatsächlich den sogenannten ***„Schäfer Heinrichs Bauernhof-Simulator****. Nun frage ich mich: Ist das euer Ernst? [...]*

RAFFAEL SCHMALE

Nein, das ist nicht unser Ernst, sondern unser Heinrich, steht doch da!

Frage des Klangs

Die Frage klingt bestimmt Blöd aber was soll ich unter ***Company of Heroes Online*** *verstehen ??? Ist das das alte Spiel mit neuer Grafik und verbessertem Multyplayer oder ein komplett neues Spiel ohne Singleplayer ? Aus der Internetseite werde ich auch nicht schlau . Macht euch nicht über diese Frage lustig , denn obwohl sie dämlich klingt ist sie für mich von größter Bedeutung .* ***Company of Heroes*** *ist nach all den Jahren immer noch eins meiner Lieblingsspiele und in eurem ach so tollen Heft habe ich bis jetzt nichts als vier Wörter zu* ***Company of Heroes Online*** *gelesen und zwar* ***Company of Heroes Online****¡¡¡*

MORITZ

Ruhig Blut, Moritz, solange keiner uns deine Mail vorliest, klingt deine Frage überhaupt nicht blöd!

Großes Kino!

Als ich mir letztens Eure PC-Action, mit dem ***L.U.R.K Mod*** *für* ***Stalker SoC*** *zulegte, ging ich noch voller Vorfreude nach hause. Nachdem ich später dann, nach mehrmaligen vergeblichen Versuchen diese Mod zum laufen zu bekommen aufgab, wich die Vorfreude und wurde durch aufkommende Wut ersetzt. Ich ging jedes Mal streng nach Vorgabe vor. Ich deinstallierte das Hauptspiel sogar mehrfach und probierte es das Ganze mit allen möglichen Patchen zum laufen zu bekommen. Immer mit dem Selben Ergebnis. Abbruch und Bug-Meldung. Die Bugmeldung habe ich Euch als Anhang mal beigefügt. Könnte mir einer von Euch aus dieser Miesere raushelfen? Das wäre ganz großes Kino.*

ROBERTO MUNSER

Weißt du, was auch ganz großes Kino ist? Crash-Reports, die man auch als Text hätte speichern können, in Form eines Screenshots anzuliefern, der wiederum in ein Word-Dokument eingebettet ist. Ja, du bist gemeint,

Roberto! Das ist in etwa so, als hättest du eine offenkundig willige, nackte Frau vor dir liegen, die du erst mit einer Sofortbildkamera fotografierst, den Abzug anschließend einscannst und ihn dir dann per E-Mail aufs Handy schickst, um dir damit auf dem Klo einen runterzuholen.

Layouter am Pranger



[...] PS: GANZ SERIÖS: Citroën schreibt man dito und nicht Ctiroën (Seite 6), na ja, immer diese FUSSNOTEN!

GERD LAUDAN

Na Gerd, du bist ja einer von der ganz schnellen Sorte, der Fehler ist aus der Vor-Vorausgabe! Scheinbar haben wir im letzten Heft nichts falsch gemacht oder ist Ihnen einfach nur die Lust vergangen, uns permanent auf unsere Unfähigkeit hinzuweisen? Egal, Herrn Bienerts verachtenswerter Buchstabendreher darf trotz seines Alters (das des Fehlers und das des Layouters) nicht ungesühnt bleiben: Zur Strafe schickten wir ihn in einem T-Shirt mit dem Aufdruck „Franzosen bauen keine Autos, sie bauen Todesfallen!" zu einer Citroën-Werksbesichtigung. Leider hat den Diss dort niemand verstanden, aber allein der Ausflug in Deutschlands schlimmstes Nachbarland war schon Hölle genug.

Finde den Fehler!

*Ich habe mir Freitag **Assassin's Creed Brotherhood** gekauft und war nun massiv vom Mehrspielermodus enttäuscht. Man muss ca. 13 Minuten warten wenn es überhaupt mal klappt, damit man 10 Minuten spielen darf. Als ich das einem Kollegen sagte meinte er nur scherzhaft „das ist wie bei Viagrah. Halbe Stunde warten für 10 Minuten Spaß." Ich weiß ihr beantwortet keine Fragen, auf Probleme mit Spielen, aber da das Problem bei dutzenden Spielern zu bestehen schient, wollte ich euch bitten, das spiel daraufhin besonders zu testen und eine Problemlösung ins nächste Heft zu schreiben, oder gegebenenfalls bei Ubisoft Stunk zu machen, weil dies den Spielspaß um einiges dämpft.*

ROBERT LORENZ, 20:13 UHR

*Ich habe mir Freitag **Assassin's Creed Brotherhood** gekauft und war nun massiv vom Mehrspielermodus enttäuscht. Man muss ca. 13Minuten warten wenn es überhaupt mal klappt, damit man 10 Minuten spielen darf. Ich weiß ihr beantwortet keine Fragen, auf Probleme mit Spielen, aber da das Problem bei dutzenden Spielern zu bestehen schient, wollte ich euch bitten, das spiel daraufhin besonders zu testen und eine Problemlösung ins nächste Heft zu schreiben, oder gegebenenfalls bei Ubisoft Stunk zu machen, weil dies den Spielspaß um einiges dämpft.*

ROBERT LORENZ, 20:17 UHR

Sind deine beiden Mails so eine Art Fehlersuchbild, nur mit Text statt Bild? Dann ist es viel zu leicht: In deinem ersten Schreiben ist von Viagra die Rede, im zweiten nicht. Ach ja, ein kleiner Tipp auch noch für deinen Kollegen: Er soll es vielleicht mal mit Viagra statt mit Viagrah versuchen, dann hält der Spaß vielleicht auch etwas länger als nur zehn Minuten an. Außerdem raten wir ganz allgemein davon ab, Viagra(h) per E-Mail zu kaufen, sofern der Absender nicht auf @pcaction.de endet.

Nettigkeiten

So leute ich mach es kurtz und knackig: Es währe (EXTREM) schön wenn ihr mal nen Shoter als Vollversion in die PCA packen würdet. Es währe wirklich EXTREM nett.

LARS NIEMINEN

Wir beißen uns ja in letzter Zeit (EXTREM) auf die ~~Zunge~~Finger, wenn es um Leser mit EXTREM „ausgefallener" Grammatik und Rechtschreibung geht – aber du bist einfach zu (EXTREM), um die Chance ungenutzt verstreichen zu lassen. Also, pass EXTREM gut auf, den folgenden Rat geben wir nämlich nicht jedem: Wenn die Deutschnoten größer sind als der IQ, wäre es vielleicht besser, den PC hin und wieder mal auszuschalten und stattdessen (EXTREM) für die Schule zu lernen!

Auf allen Viren

Ich weis ja das ihr normal eure DVD bevor sie in Pressung geht, auf Viren überprüft aber leider macht mir doch diese Meldung etwas Sorgen (siehe anhang/Bild). Danke schon mal im voraus für eventl. Aufklärung.

DANIEL WIELAND

Ja, was denn nu? Aufklärung oder Virenentfernung? Du musst dich schon entscheiden!

Der Zeit voraus?

In der letzten Ausgabe habe ich gesehen, dass euer Redakteur Marc bereits die neue Green Day CD hört. Das macht doch kein Sinn, die neue CD erscheint am 22. März und obwohl seit dem Erdbeben in Japan die Tage kürzer sind, aufgrund der daraus resultierenden schnelleren Drehung der Erde ist meines Wissens die PC Action trotzdem nicht am 22. Erschienen. Ich erwarte eine Erklärung oder das sofortige senden eines weiteren Exemplars der CD.

JOHANNES HAAS

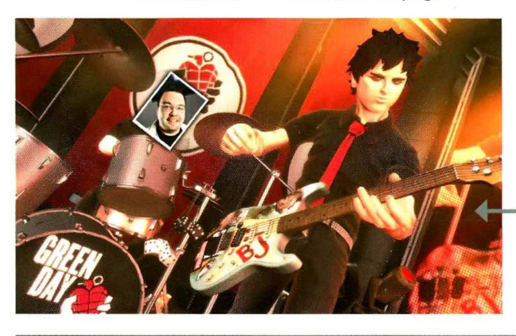
Da gibt es eine einfache Erklärung, die weder etwas mit Fehlern im Raum-Zeit-Kontinuum noch mit der Tatsache, dass Journalisten oft Zugang zu Medien haben, bevor diese veröffentlicht werden, zu tun hat: Marc Brehme sitzt bei Green Day am Schlagzeug und kriegt deshalb deren CDs vor allen anderen.

Zahltag

Wieviel hat Ihnen den Valve für die 8 Seiten Werbung im aktuellen Heft bezahlt?

HEINZ CHRUDINA

Nicht genug, wir müssen uns immer noch mit vorwurfsvollen Leser-Mails herumplagen.



E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unsere Polygonpromi-Gewinnspielecke. Dieses Mal gab es wieder ausreichend Einsendungen, die meisten davon waren jedoch in etwa so witzig wie die neue **Scrubs**-Staffel (= überhaupt nicht witzig!). Immerhin hat eine (!) von Ihnen einen druckbaren Spruch zusammengestöpselt, bei dem wir nicht sofort nach „euthanasie sofort fürth" googlen wollten. Glückwunsch, MONIKA SCHRAFT, mit diesem Satz hast du gewonnen:



Jetzt sind Sie dran. Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis, vielleicht sogar ein T-Shirt – mal sehen, was hier noch so rumfliegt. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen! Keine Sorge, wir geben Ihre Daten auch nicht weiter – außer gegen viel Geld. Angebote bitte ebenfalls an leserbriefe@pcaction.de, Betreff: „Krumme Dinger".



Lobgesang!

Zuerst mal ein Lob für euer Magazin [...]

„ONKEL JOE"

Das muss man auch einfach mal so stehen lassen.

Danksagung

Ertmal Danke für die schnelle Antwort! Die Leserbriefe werden ja tatsächlich auch seriös beantwortet!

MARCEL ZAGER

Psssssssssssssssssssssssssst, verrate das bitte niemandem, wir haben nämlich einen Ruf zu verlieren!

Rhythmus im Blut

Uh ih uh ah ah bing bäng walla walla bing bong

P. HOFFMANN

Das tut uns sehr leid und wir wünschen von ganzem Herzen: Gesundheit!

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Christian Gögelein, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Jan Suberg, Dirk Tobias Weituschat
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

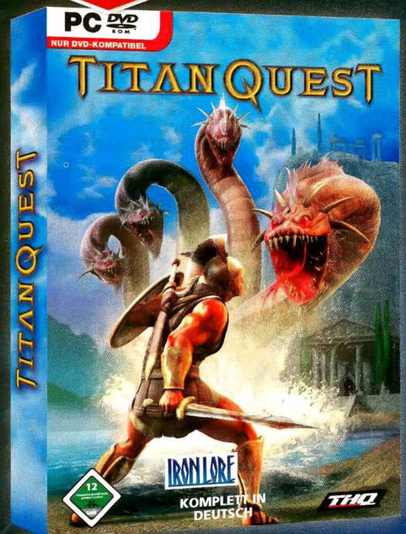
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

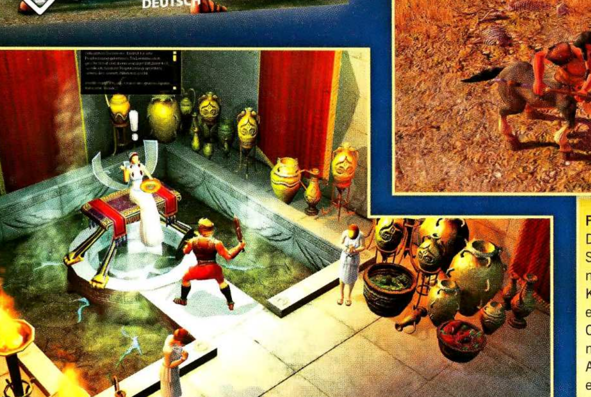
VOLLVERSION auf DVD

Titan Quest



Fakten zum Spiel im Überblick:

- In der Antike angesiedeltes Action-Rollenspiel
- Drei riesige Welten, die es zu erkunden gilt: Griechenland, Ägypten, Babylon
- Hervorragende Präsentation in schicker 3D-Grafik
- Über 30 mögliche Klassen mit jeweils zwei von insgesamt acht Meisterschaften wie Kriegsführung, Sturmmagie oder Naturzauber
- Dutzende Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche
- Etliche mythische Kreaturen wie Zentauren, Schlangenmenschen oder die Hydra, die es im Kampf zu besiegen gilt
- 65 Charakterstufen und drei Schwierigkeitsgrade unterhalten mit immer anspruchsvolleren Gegnern und besserer Ausrüstung.
- Kooperativer Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Spieler
- Die zur Installation benötigte Seriennummer finden Sie zwischen den Seiten 66 und 67



Fesselndes Spielprinzip
Das Spiel baut auf der unverwüstlichen Mechanik von Genre-Spitzenreiter **Diablo 2** auf und erweitert die Jagd nach immer neuen Gegenständen und höheren Levelstufen um einige Kniffe. So ist das Fähigkeitssystem etwa deutlich komplexer; einmal erlernte Skills lassen sich wieder verlernen, um dem Charakter eine andere Gewichtung zu verleihen. Und dank nach und nach zugänglichen Modifikatoren büßen auch die Anfangsfähigkeiten im weiteren Spielverlauf nicht an Nutzen ein. Der Kampf gegen Unmengen garstiger Monster verliert so auch nach vielen Stunden nicht seinen Reiz.

Eine Reise durch die Welt der Sagen
Ihr Abenteuer beginnt im antiken Griechenland, wo Monsterhorden die Bevölkerung bedrohen. Doch schon bald erfährt der Held von einem größeren Übel, das sogar die Zukunft der Götter bedroht. Auf der Suche nach Antworten besuchen Sie das Orakel von Delphi, durchstöbern das Grab von Ramses in Ägypten, erkunden die Hängenden Gärten von Babylon und besteigen schließlich gar den Olymp, den Sitz der Götter.



Hoher Wiederspielwert
Ihr Charakter erklimmt bis zu 65 Charakterstufen und findet dabei tausende Gegenstände mit zufällig generierten Eigenschaften. Dazu kommen Ausrüstungssets sowie einzigartige Waffen und Rüstungsteile. Die Suche nach immer besserer Ausstattung unterhält für viele Stunden. Zudem dürfen Sie sich nach dem ersten Durchgang im epischen und anschließend im legendären Schwierigkeitsgrad an stärkeren Widersachern versuchen.



Detaillierte Grafik
Iron Lore Entertainments **Titan Quest** begeistert auch noch fast fünf Jahre nach seiner Veröffentlichung im Sommer 2006 mit scharfen Texturen, hübsch gestalteten Figuren und brachialen Zaubereffekten. Die Entwickler haben aufwendige Physikeffekte in das Spiel eingebaut: Erledigte Monster sinken realistisch zusammen und fliegen nach einer Spezialattacke auch schon mal ein paar Meter durch die Luft. Ausgerüstete Gegenstände sind an der Spielfigur sichtbar und auch die Gegner tragen mit großer Detailverliebtheit modellierte Waffen und Harnische. Dazu kommen bildschirmfüllende Lichteffekte beim Einsatz von Magie.

Installationsanleitung

- Im Autostart-Menü der DVD starten Sie die Installation von **Titan Quest**.
- Installieren Sie anschließend den Patch 1.3 über den entsprechenden Menüeintrag.
- Während der Installation fordert das Programm Sie zur Eingabe der Seriennummer auf, die Sie auf der beigelegten Codekarte finden.

Systemanforderungen*

- CPU: 1,8 GHz
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 64 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 5 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7
- Achtung: Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel auf der Heft-DVD nicht kompatibel.

* Minimum, Herstellerangaben



Fordernde Bossgegner
In Höhlen abseits des Weges sowie im Rahmen der Hauptaufträge stoßen Sie auf teils riesige Zwischengegner, die nicht nur mit ihrer Größe Eindruck schinden, sondern auch besonders schlagkräftig sind. Bei solchen Gefechten kommt es auf die richtige Taktik und den cleveren Einsatz der Fähigkeiten Ihrer Spielfigur an. Dank der eingängigen und frei belegbaren Steuerung entscheidet allein Ihr Können über den Ausgang des Kampfes und nicht eventuelle Bedienungsmacken. Per Tastendruck wechseln Sie schnell zwischen Ausrüstungssets, aktivieren Auren und wirken Zauber.

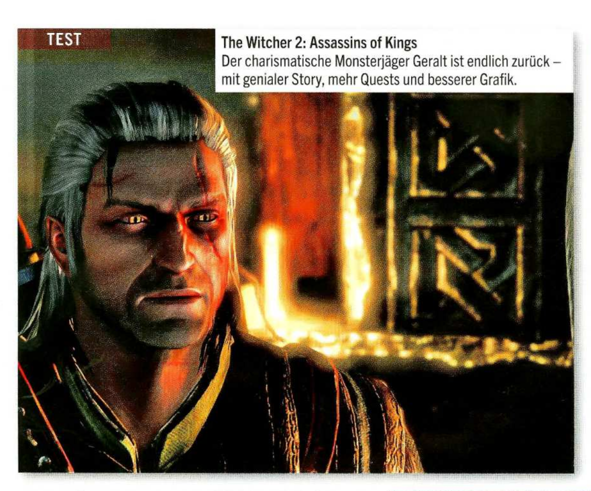


Volle Mod-Kompatibilität
Dank des mitgelieferten Leveleditors haben Fans zahlreiche Modifikationen für das Action-Rollenspiel entwickelt. Einige davon wie „Andromeda's Sacrifice" oder „Lilith: The Will of the Demon" ergänzen das Spiel um gänzlich neue Gebiete samt eigener Geschichte. Manche Erweiterungen bieten sogar frische Meisterschaften mit neuen Fähigkeiten für Ihren Helden. Einen Überblick über die besten Hobby-Entwicklungen geben wir Ihnen in unserem Maps&Mods-Teil am Ende dieses Hefts. Die auf unserer DVD enthaltene Version von **Titan Quest** unterstützt alle Mods, welche nicht das Add-on **Immortal Throne** voraussetzen.

HEFTVORSCHAU

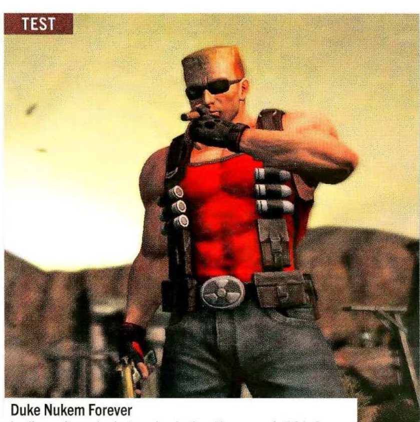
Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

TEST



The Witcher 2: Assassins of Kings
Der charismatische Monsterjäger Geralt ist endlich zurück – mit genialer Story, mehr Quests und besserer Grafik.

TEST



Duke Nukem Forever
In dieser Ausgabe hat es der Action-Herzog aufs PCA-Cover geschafft. In der nächsten erwarten wir ihn im Testteil!

Das Allerletzte

OB SIE'S GLAUBEN ODER NICHT: LESEN BILDET!

An dieser Stelle möchten wir einmal dem Duden (Band 8, Auflage 2) danken, er ist für uns jede Ausgabe aufs Neue Quell der Inspiration, Freude und abwertender Synonyme für das weibliche Geschlecht. Danke, Duden!

'**Frau,** Sie, Dame, Lady, Traumfrau, Eva *(scherzh.)*, Evastochter *(scherzh.)*, Weib, weibliches Wesen, Weibchen, Hausfrau, Heimchen am Herd *(abwertend)*, Pusselchen *(abwertend)*, Glucke *(abwertend)* · *negativ beurteilte:* Weibsbild *(derb)*, Weibstück *(derb)*, Miststück *(derb)*, Frauenzimmer, das Mensch *(salopp)*, Frauensperson *(abwertend)*, Person *(salopp)*, Giftspritze *(salopp)*, Klatschweib *(salopp)*, Waschweib *(derb)*, Gewitterziege *(salopp, abwertend)*, Giftnudel *(salopp)*, Blunze *(salopp, österr.)*, Bißgurn *(bayr., österr.)*, Waberl *(salopp, österr.)*, Drahdiwaberl *(salopp, österr.)*, Kepplerin *(österr.)*, Keppelweib *(österr.)*, Urschel *(bayr., österr.)*, Fuchtel *(österr.)*, alte Schachtel *(salopp)*, Schreckschraube *(ugs.)*, Schrapnell *(derb)*, Witzfigur *(abwertend)*, Schraubendampfer *(ugs.)*, Fregatte *(ugs.)*, Spinatwachtel *(ugs.)*, Vogelscheuche *(ugs.)*, Zimtziege *(salopp)*, Zimtzicke *(salopp)*, Zicke *(abwertend)*, Schlampe, Schlampen *(bes. österr.)*, Schrulle *(salopp)* · *aufdringlich lachende:* Meckerziege *(salopp, abwertend)* · *in bezug auf das Verhältnis zu ihrem Hund:* Frauchen · *zänkische:* Beißzange, Drachen *(abwertend)*, Dragoner *(abwertend)* · *große, starke, männlich wirkende:* Mannweib *(abwertend)*, Walküre, Hünenweib, Riesin, Riesenweib · *intellektuelle, unfrauliche:* Blaustrumpf *(abwertend)* · *im Beruf erfolgreiche:* Karrierefrau · *zu sehr geschminkte:* Tuschkasten · *schöne:* Schönheit, Beauté, Beauty · *besonders attraktiv wirkende:* Rasseweib, Klassefrau, Klasseweib · *dicke:* Maschine *(salopp)* · *ältere:* Matrone, Scharteke *(abwertend)*, Oma *(ugs.)*, Mütterchen, Muttchen *(ugs.)* · *unverheiratete:* Fräulein, Jungfer, altes / spätes Mädchen · *die noch nicht geboren hat:* Nullipara · *die mehrmals ge-*

TEST



Fable 3
Wird die PC-Umsetzung des 360-Hits dank zusätzlicher Inhalte und schicken 3D-Modus ein Hit?



Portal 2
Der innovative Knobel-Shooter von Valve erhebt Ansprüche auf den Titel „Spiel des Jahres"!

PC ACTION 06/11

AB MITTWOCH,

11. MAI

IM HANDEL!